playstation • dreamcast • nintendo • gameboy

Pocket Games 3

Año 1 • Numero 3 • 450 pts. 2,7 €

Ronaldo V-FOOTBALL



Pocket Games



Juegos de rol
Todo lo que siempre quisiste saber y nadie te dijo.
Pág 20



El verano
O como ponerse más moreno que un Maxi Bon.
Pág 54



Zona Manga
Retrospectiva de los primeros tiempos.
Pág 60



Trucos
Para acceder a todos los rincones.
Pág 122

Nos vamos de vacaciones

Ahora sí que sí. Esta vez de verdad de la buena, ha llegado el verano y todo el mundo ha terminado los exámenes, los que curramos seguimos currando a la espera de las ansiadas vacaciones y los que trabajan y están de vacaciones... ya volverán. Así que es verdad, el verano está aquí y no hay forma de remediarlo, ni falta que hace. Tampoco hace falta que os diga todo lo que podéis hacer en estos días, la tele ya se encarga de eso.

Nosotros por nuestra parte pensamos colgar los ratones, echamos la sombrilla al hombro y peregrinar a los lugares más insospechados para aprovechar los quince días de vacaciones que tenemos lejos de cualquier clase de consola, ordenador, portatil, móvil, fax o cualquier otra clase de engendro electrónico. En estos días vamos a estar un poco más pendientes de nuestros amigos, vamos a escucharles un poco más y a hablar por fin con esa/e rubia/o que desde hace tiempo nos ronda por la cabeza y que nos mira de forma sospechosa.

Luego volveremos a la redacción, nos contaremos todas las novedades, nos alegraremos de vernos de nuevo y de volver a trabajar en lo que nos gusta y nos pondremos las pilas para que el siguiente número llegue a tiempo a los quioscos. Para cumplir con nuestra cita mensual con todos vosotros que habéis decidido leernos y que por eso os estamos muy agradecidos. Un saludo a todos y hasta el mes que viene.

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Director Editorial: Eduardo Toribio
etoribio@prensatecnica.com

Director Editorial: José Henríquez
jhenriquez@prensatecnica.com

Director Técnicol: Fernando Escudero
fescudero@prensatecnica.com

Coordinador de redacción. A Tec. Editorial: Guillermo Izquierdo
pocketgames@prensatecnica.com

Dpto. de Redacción y Colaboradores: Alfonso Cebrián, Alfredo Del Barrio, Oscar Condés

Edición: Guillermo Izquierdo

Departamento de Arte: Francisco Calero

Dpto. de Maquetación: José Antonio Gil, Óscar Menoyo, Inmaculada Vaquero, Diana Sarmiento, Jimena Mas, Silvia Villanueva, Beatriz Fernandez, Jesús Aguado y Lino Herrero

Portada: Jesús Mena

Departamento Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil y Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com

Coordinador de publicidad: Raúl Aguado
Creativo de publicidad: Rafael Zamora

Departamento de Suscripciones: Sandra Fernández y Elena Fernández
suscripciones@prensatecnica.com

Secretaría de Redacción: Cori García Alonso

Departamento de Administración: Juan López, Juan José Martínez, Olga Peñas y Merche Quevedo

Redacción, Publicidad y Administración
c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno. 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
Si llama desde fuera de España marque (+34)

E-mail: pocketgames@prensatecnica.com
http://www.prensatecnica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Prensa Técnica

Edita: Prensa Técnica
Consejero Delegado: Mario Luis
Director General: Ricardo G. Bassols
Directores Editoriales: Eduardo Toribio y José Henríquez
Dpto. de Producción: Ana Domínguez, Gema Alonso y Mª Carmen García
Director Financiero: Joaquín González
Directora de Publicidad: Marisa Fernández

Impresión: I.G. Printone
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-17914-2000
AÑO 1 • NÚMERO 3

sumario

Pocket Games Nº3

16/ Ronaldo V-Fútbol

El mejor simulador de fútbol del mercado



Avances de los mejores juegos del momento para PSX, DC, N64, PS2... V8: Second Offence, Legend of Dragoon, Power Stone 2.../26



Concursos para todos. Periféricos, cinco juegos Enemy Infestation y cinco revistas Más PC. Pág .112



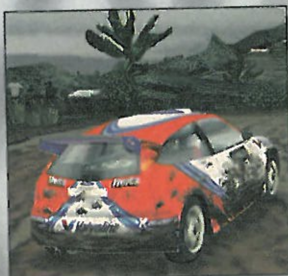


Avance

Evaluación

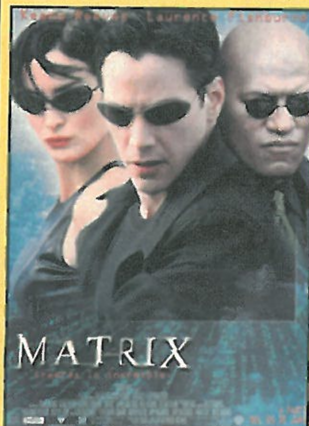






The Matrix

Habrá un juego para la Play2



En el 2002 aparecerá en los cines la segunda parte de la película Matrix. Esta secuela se rodará en Australia como la primera y continuará las aventuras del nuevo Mesías cyberpunk y sus apóstoles contra la alienación esclavista de las máquinas inteligentes. Los directores de la película han llegado a un acuerdo con Shyni para desarrollar un videojuego sobre el argumento de esta segunda parte que saldrá a la venta en las fechas de estreno de la cinta. El juego será para la PlayStation 2 y por supuesto estará basado en la película.





Mattel y los videojuegos

Nueva línea de productos

La compañía juguetera parece que se apunta al carro de los videojuegos. Como otras muchas compañías que prevén que el mercado del videojuego va a experimentar una explosión descomunal próximamente, ha decidido introducirse en este sector lanzando toda una gama de nuevos productos para diferentes plataformas. Para el último cuatrimestre de este año está previsto que aparezcan en el mercado 4 juegos de consola: Prince of Persia 3D para Dreamcast, la conversión del juego para PC y del que ya os hemos dicho algo. Max Steel, un personaje que ayudado por la más moderna nano-tecnología combate el terrorismo internacional, el juego está basado en una serie de televisión que dentro de poco llegará a nuestras pantallas, también para DC. Billabong Pro Surfer, que nosotros sepamos el primer juego de surf para una consola, esta vez para DC y PSX. Y finalmente, Rock 'Em Sock 'Em Robots Arena, basado en una clásica línea de juguetes de los ´60, un juego de lucha de robots en los que los 8 modelos iniciales pueden modificarse mediante la combinación de torsos, armas, etc... aparecerá para la consola de Sony PlayStation.





Billabong Pro Surfer, por fin podremos cabalgar las olas como si estuviéramos en Tarifa.



Prince of Persia 3D, un juego de plataformas en 3D ambientado en la Persia Medieval.



Rock 'Em Sock 'Em Robots Arena, un juego de lucha de robots basado en juguetes.



Heineken con los videojuegos

Los videoaficionados son más inteligentes

Heineken ha realizado un estudio sobre la relación entre el uso de videojuegos y la inteligencia. Las conclusiones a las que han llegado es que los jugadores habituales de videojuegos tienen "más resistencia, agilidad mental" y "concentración" que otros individuos, y ello por el uso de los videojuegos.

Bueno, perdonar nuestro excepticismo pero, cada vez que una gran compañía empieza a alabar los beneficios de algún producto no lo hace de forma gratuita, algo querrán conseguir con ello. Igual que cuando se critican los videojuegos, también se hace por algo, las televisiones porque les hacen la competencia directa, los periódicos por vender más ejemplares, etc... De todas formas, ahora que todos los medios de comunicación están abriendo sus portales en Internet y se están dando cuenta de que los videojuegos son una parte importante del negocio, dejarán de hablar mal de ellos y empezarán a decir que son una maravilla. Bueno, todo el mundo tiene derecho a ganarse el sueldo, dejarles que digan lo que quieran, al fin y al cabo todos jugamos a lo mismo.



Tomb Raider 5

De momento sólo para Dreamcast

La próxima entrega de la arqueóloga de las grandes aventuras estará a la venta las próximas Navidades para la consola de Sega. No se sabe todavía cuando ni para qué otras consolas saldrá esta quinta parte pero seguramente aparecerá para PC. También hay rumores sobre la 6 entrega de la saga que podría ser desarrollada principalmente para la PlayStation 2.





Adrian Smith de Core comentó que la vida de Lara se extendería con la nueva generación de consolas. Vamos que hay Lara para rato. Eso está bien, porque casi todos los Tomb Raider de la saga han sido juegos muy buenos, pero de vez en cuando echamos de menos algún nuevo personaje carismático, Lara cada vez nos recuerda más a la historia de la gallina de los huevos de oro y su triste final.

El Gran Hermano

¿Será un arcade?

Infogrames ha publicado un juego basado en el concurso de Tele 5 Gran Hermano. En él tendrás que superar las diferentes pruebas del programa y convivir con el resto de individuos que habitan el agujero.



Por otra parte en la página web gran ermano, que se dedica a parodiar todo el programa, también han creado un juego que consiste en recoger todo el dinero que hay por la casa. Éste os lo podéis bajar gratis de la misma página. Nosotros por aquí ya estamos un poco saturados del Gran Hermano y la Mercedes Milá que ya la vale. Así que esperamos no tener que hablar más de este tema.









CREAR ESTÁ EN TUS MANOS

3D World está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.

PC • Mac
Incluye CD-Rom



LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE

Foto Actual y Arte Digital, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.

PC • Mac
Incluye CD-Rom



PENSADA PARA PRINCIPIANTES

Sólo Linux es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.

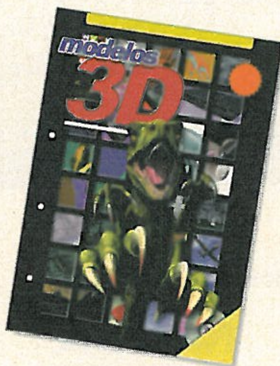
PC
Incluye CD-Rom



LA MÁS VENDIDA DE EUROPA

Electrónica Práctica Actual es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.

PC
Incluye CD-Rom



LA MEJOR RECOPILACIÓN

Modelos 3D es la revista que te proporciona todos los modelos y texturas que necesitas sin tener que perder el tiempo buscándolas. Incluye modelos, texturas y demos de los programas 3D más utilizados.

Bimestral
PC • Mac
Incluye CD-Rom



PURO JAVA PARA TODOS

Java Magazine es una nueva revista que te sorprenderá, adentrándote en los secretos de este lenguaje de programación y las técnicas más usadas del momento. Todo a un mundo a tu alcance de la mano del apasionante Java

PC
Incluye CD-Rom



PARA "JUGONES EMPEDERNIDOS"

MegaGames es la revista que lo tiene todo para los aficionados a los videojuegos en todas las plataformas: PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 y GameBoy. Un diseño muy atractivo y la mejor información para el jugador empedernido.

PC
Incluye CD-Rom



JUGANDO DURO

N-Zone te informa de todas las novedades del sistema Nintendo. De la consola Nintendo 64, Game Boy y Game Boy Color. Es la primera revista en informar sobre las novedades y los juegos que están por salir al mercado.



HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

DIV Manía es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.

Bimestral
PC
Incluye CD-Rom

Driver 2 en modo multijugador

El simulador de carreras completa así su gama de posibilidades

La segunda parte del famoso juego, tiene grandes posibilidades de ser mejorado en sus opciones de juego. Si en la primera parte vimos que le faltaba un modo multijugador, gracias a los diseñadores, este problema queda solventado en su segunda parte. Esto no obvia que el juego siga manteniendo el mismo nivel de gráficos que tanto éxito le dio, anuncian que incluso se va a aumentar. Ante estas noticias no podemos más que saltar de felicidad y esperar con impaciencia su lanzamiento que se está retrasando, esto se debe a que se están dando unos últimos retoques gráficos para llevar al límite a la PSX. Toda una bomba.



Gracias a sus diseñadores el juego va a ganar en calidad.



Driver 2 puede ser uno de los grandes éxitos del año.

Titan AE para todos

El juego de la película se está desarrollando.



La película de animación Titan AE, uno de los posibles éxitos de este verano, va a tener su versión para PSX desarrollada por Fox Interactive. Parece ser que el juego no va a seguir plenamente el argumento de la película, aunque sí un porcentaje considerable. La pretensión es que el juego sea una experiencia nueva para el espectador ya que se añadirán nuevos personajes y nuevas situaciones. La primera versión del juego será para PSX, sin embargo, se calcula que la versión definitiva será para Playstation 2, versión que se acercará más gráficamente a la película, uno de los objetivos fundamentales para los diseñadores del juego. Así que si la película te gusta puedes seguir sus aventuras a través de tu videoconsola.





Activisión y Nokia

Los grandes clásicos en la pantalla de tu móvil.

El acuerdo entre dos grandes compañías para colaborar en el lanzamiento de productos siempre es una buena noticia. En este caso, una desarrolladora solvente como Activision y el gigante de los teléfonos móviles Nokia, van a colaborar para desarrollar juegos bajo formato WAP. Los priemeros resultados se van a materializar con los juegos de aventuras de texto Zork y Planetfall. El mercado de los móviles como soporte para videojuegos parece que tiene futuro y el acuerdo entre estas dos compañías es buena muestra de ello. Se apunta que otras empresas se pueden unir en este tipo de iniciativas. Esto no es más que el principio, ¿sustituirá el móvil a las consolas portátiles?

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

ACTIVISION

Sony prepara una línea barata para PSX

Títulos clásicos de la consola bajarán de precio

Sony pensando en aquellos consumidoras que no se puedan permitir comprar juegos habitualmente ha lanzado al mercado la "Serie Valor", una colección de títulos al precio bastante asequible de 2.490 pesetas. Los primeros productos disponibles de esta serie son Porche Challenge, Ana Kurnikova, Speed Freaks y El Quinto Elemento. Además Sony ha asegurado que a esta serie se irán añadiendo unos dos títulos al mes, para asegurar una buena provisión de juegos.



PSone

Una PlayStation portatil

Si alguien dudaba de la vida que podía quedarle a la sencilla PlayStation, la noticia de este lanzamiento va a despejarle las dudas. Para el otoño de este año, incluso antes del lanzamiento de la PlayStation2, está prevista la comercialización de la PSone aquí en España.

Una plataforma con las mismas características que la PlayStation que existe ahora mismo en el mercado, pero con unas dimensiones más reducidas y con capacidad para conectar un teléfono móvil y una pantalla LCD. Lo cual la convierte en una consola prácticamente portatil, con la que con un simple adaptador de corriente podríamos jugar hasta en el coche.

Gracias a la conexión al móvil el usuario podrá recibir información, contenidos para entretenimiento y programas, además de poder intercambiar datos con otros usuarios, de múltiples plataformas. SCEI planea instalar servidores para dar servicio a estos nuevos usuarios, tan sólo en Japón unos 17 millones.

Después de esto, queda claro que Sony sigue apostando por su consola más popular y que seguirán apareciendo juegos para ella durante mucho tiempo todavía.



La pantalla de cristal líquido tendrá que adquirirse por separado (el móvil también



La nueva Psone apenas mide 193 mm (ancho), 38 mm (alto) y 144 mm (fondo).

Disco duro y conexión a Internet

Todo para la PS2

En una sola unidad Sony lanzará al mercado japonés el próximo invierno la interface de red de alta velocidad (Ethernet) para la conexión a la red de banda ancha y un disco duro de gran capacidad (todavía sin especificar) para su consola PlayStation 2

De esta forma los usuarios de PlayStation 2 podrán acceder a software adicional para los distintos títulos que aparezcan para la consola, nuevos circuitos, personajes, aventuras y datos complementarios de cualquier tipo. Guardando parte de la información del juego en el disco duro ciertas partes del sistema pueden circular a mayor velocidad incluso. Además, por supuesto, de participar en títulos multijugador en tiempo real con otros jugadores de la red.



Por otra parte, la gran capacidad de la Play2 y sus conexiones digitales hacen posible manipular fotos y vídeo de cámaras digitales, así como emisiones digitales de televisión de alta calidad.

La fecha de venta en Europa, así como su precio lo anunciará Sony antes de que acabe este mismo año.



Aquí podéis ver el aspecto de la unidad interface y disco duro de la Play2.

Sierra y las consolas

La legendaria compañía de juegos da el salto a las videoconsolas.



Los títulos más famosos de la casa ahora para consola.

La compañía norteamericana Sierra, muy conocida en el mundo del PC, ha decidido probar suerte en el soporte de las Videoconsolas. Para ello ha decidido iniciar un proceso de diseño de juegos para la nueva consola de Sony, Playstation 2. De esta forma la compañía desarrolladora busca ampliar su peso en el mercado de los videojuegos. Algo muy positivo para el usuario habitual de consola que ahora podrá disfrutar de los magníficos juegos de la compañía. No solamente Sierra se va a dedicar a Playstation 2, si no que ha empezado a realizar diseños para Dreamcast, con lo cual pretender entrar dentro del catálogo de las consolas más avanzadas. El primer título para PS2 de Sierra es Ground Control, un juego de estrategia a tiempo real bastante interesante.

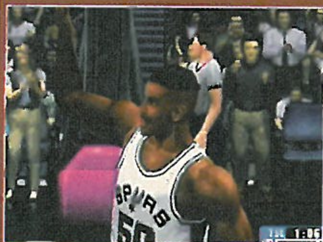


La calidad de sierra se mantendrá sin lugar a dudas.

Dreamcast podrá bajar juegos de la red.

Una innovación proveniente de Japón.

Gracias a un convenio que ha firmado hace breves fechas Sega Japon con Cable Television 2000, para dar acceso por cable al soporte, se podrán bajar videojuegos desde internet. Este nuevo servicio estará disponible para todos los internautas en la primavera del 2001. Así que ya no hará falta ir a la tienda. El problema que aun está por solucionar es el diseño por parte de Sega de algún tipo de hardware que pueda almacenar los juegos que provengan de internet. Problema que parece ser será solventado en breve. ¿Un paso más en la guerra entre Sega y Sony?



Te imaginas poder bajarte de la red los próximos títulos de la NBA.



Parece mentira, pero desde tu Dreamcast podrás bajarte juegos de la red.

Game Boy Advance.

La novedad de Nintendo a punto de ser una realidad.

La Game Boy Advance es la nueva portátil de Nintendo que dentro de pocas fechas estará en el mercado. El creador del más popular de los juegos de la casa japonesa ha comentado alguno de sus aspectos. Shigeru Miyamoto, ha afirmado que es bastante buena, con una pantalla LCD más grande con lo cual los gráficos han ganado en calidad. De momento lo que se está estudiando es qué títulos acompañarán a la nueva videoconsola. Estos parece que van a ser bastantes debido a su potencia, 32 bits, y que es programable en lenguaje C, lo cual facilita mucho la labor a los diseñadores. Todavía no se sabe su fecha de lanzamiento segura en Japón, por lo que en Europa deberemos tener una buena dosis de paciencia.
Lo que demomento es absolutamente seguro es que tus juegos de GBC van a ser compatibles con la nueva Game Boy Advance sin ningún problema. Con lo que no tendrás que tirar tus viejos juegos.



La imágenes de Game Boy mejorarán con la nueva portátil.



Todos los juegos de Game Boy Color son compatibles para Adavance



Tendrás una gran cantidad de títulos.

La X-Box ya más cerca

Las grandes compañías desarrollarán sus juegos.



Compañías como Electronics Arts o Konami, es decir de las más importantes del momento, han asegurado que desarrollarán títulos para la videoconsola de Microsoft. Aunque el gigante de Bill Gates también desarrollará sus propios juegos, se ha decidido buscar el apoyo de las grandes marcas, para así entrar en el mercado en las mejores condiciones posibles y poder competir con Sony o Sega. De esta forma Electronics Arts, Konami, Acclaim o Eidos han firmado acuerdos con Microsoft para diseñar juegos para la X-Box. Con esto Microsoft entiende la necesidad de no ir por libre y poder entrar en el mercado con las mejores garantías, cosa que han valorado muy positivamente todos los desarrolladores de videojuegos más fuertes. Se espera que las compañías medianas y pequeñas se unan también a esta inciativa. El objetivo es que con la ampliación de la demanda se aumente la calidad de los juegos para alcanzar así más altas cotas de mercado. Cosa de la que Microsoft es especialista.



Las posibilidades gráficas de la X-Box parecen asombrosas.

Age of Empires II para Playstation 2 y Dreamcast

Konami se encargará de la conversión.

Age of Empires II parece una de las apuestas más serias de Konami para consolas de nueva generación. Aunque parezca una jugada segura, puesto que este título es uno de los grandes éxitos para PC, se trata más que nada de que los usuarios de Dreamcast y PS2 puedan disfrutar de títulos de los que era imposible pensar que podrían ser versioneados para videoconsola con garantías de calidad. Las posibilidades de las consolas de nueva generación lo permiten, lo cual ha decidido a los desarrolladores a lanzar juegos propios de PC para videoconsola, tal es el caso del interesante Age of Empires II, sin duda uno de los grandes éxitos de todos los tiempos, un juego de estrategia a tiempo real que permitirá a todos los usuarios de consolas participar en los hechos históricos que recrea dicho título.



Toda la estrategia del juego en soporte Dreamcast y PS2.



Uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real.

Michael Jackson en videojuego

Será uno de los boxeadores de Ready 2 Rumble Boxing: Round 2.

Midway, desarrollador de Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, ha anunciado que ha conseguido los servicios del Rey del Pop para ser uno de los boxeadores. Los movimientos de Jackson han sido grabados con la técnica "motion capture", por lo que los combates con el cantante serán muy divertidos, a parte de poco ortodoxos para el mundo pugilístico. También se han añadido algunos efectos de sonido con los típicos gritítos de Michael, que utilizará su alter ego electrónico para amedrentar a sus contrincantes. De esta forma Midway pretende dar un aliciente más al juego, además de hacer las delicias de los seguidores del cantante. Parece que esta relación va a ser bastante provechosa para todas las partes, de ahí la enorme satisfacción que muestra Midway a la hora de realizar este anuncio. Así que habrá que estar muy atentos a las ventas de este juego de boxeo en el mercado de videojuegos.







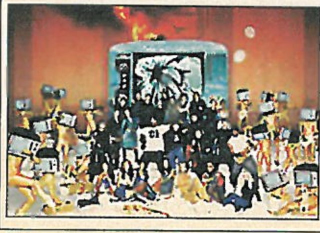
MTV y videojuegos

Take Two será la distribuidora de los títulos MTV



La famosa cadena de televisión se adentra en los videojuegos.

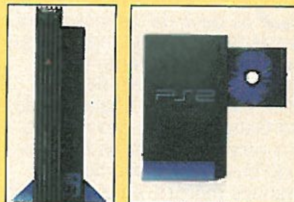
Los famosos espacios musicales de la conocida cadena especializada en todo lo que se sucede en el mundo musical, serán recreados para videoconsola en forma de juegos. La marca elegida para distribuir estos productos, de los que se espera una buena acogida por parte de los aficionados, ha sido Take Two, con la que se ha firmado un acuerdo de cuatro años. La cadena televisiva asegura que sus juegos van a ser de muy alta calidad, con un desarrollo gráfico espectacular, aunque no han querido avanzar demasiado. Lo que sí es seguro es que se va a primar el espectáculo y se va a buscar que sea muy difícil discernir entre la realidad y el juego virtual. Parece que la cadena de los videoclips se ha tomado muy en serio el tema, así que habrá que esperar con impaciencia su próxima salida en el mercado y comprobar si es una realidad todo lo que se ha ido avanzando sobre el tema. De momento es lo que podemos decir, en próximos números ampliaremos la noticia.



Sony inicia su guerra contra los piratas.

La compañía se propone lanzar al mercado una versión modificada de la PS2.

Sony se ha planteado cortar de raíz las pérdidas que le suponen el pirateo de sus juegos. Para evitarlo se ha propuesto lanzar al mercado una versión modificada de la Playstation 2 preparada para que no se puedan instalar chips que permitan leer los juegos de duplicación fraudulenta. Esta medida se debe a la proliferación que está habiendo de juegos piratas en Taiwan y Hong Kong para Playstation 2. Según parece la pericia de los piratas no se limita a la copia de juegos, si no que van aun más allá, han conseguido, eliminando pistas de música y audios, grabar discos DVD-ROM en un CD-ROM grabable, lo cual ya es un límite que ha provocado que la compañía japonesa reaccione. Por estas razones, Sony sustituirá el actual modelo que tiene en el mercado asiático por otro más avanzado, de tal forma que se pare tal proliferación de piratas. Aunque, la inteligencia humana muchas veces ha demostrado no tener límites, y estas barreras no hay duda de que se intentará salvarlas. Veremos en qué queda todo esto.



Dreamcast se une a la alta velocidad en la red.

Sega sigue en la vanguardia tecnológica

Sega sigue su carrera por tener la consola más vanguardista de la actualidad. Para ello ha firmado un acuerdo con 2Wire en EE.UU., proveedor de internet a alta velocidad, para que la Dreamcast tenga, a través del hardware Ethernet Socker Adapter, unas mejores prestaciones en lo que se refiere a su conexión en la red. Gracias a esta alianza, Sega se adelanta a sus más inmediatos competidores a la hora de ofertar la conexión a la red a través de la consola y una mayor calidad de los juegos on-line al añadir la alta velocidad como característica principal. Es indudable que esto le pone cada vez las cosas más difíciles a Sony ya que hoy por hoy, la acertada política expansiva de Sega hace que las prestaciones de su producto estrella aumenten cada día más. Además esto muestra la mentalización que tiene la compañía a la hora de valorar las altas posibilidades que tiene internet para sus intereses, de ahí que cada vez más intenten expandir las posibilidades de su soporte dentro de la red. Pero, todo esto, ¿cuándo llegará a España?







Licencias Playstation

Otras compañías fabricarán las consolas



Según últimas noticias, otras compañías podrán obtener la licencia para poder fabricar la consola Playstation. Esto tiene como objetivo fundamental dominar, por parte de Sony, el mercado de videojuegos ante las embestidas de las otras compañías. Con esta diversificación Sony ampliará sus ventas además de conseguir importantes ingresos por el pago de dichas licencias. Así la nueva Playstation 2 puede aparecer sin la marca Sony gracias al reparto de licencias. Esta ampliación supone una de las ofensivas comerciales más serias que haya planteado la empresa japonesa y tiene miras de imponerse en el mercado como el formato más extendido del mundo del videojuego. Sony apunta incluso la posibilidad de que la consola se pueda integrar en el televisor como un componente más con lo que podría desaparecer, en algunos modelos, el soporte como un aparato independiente.



La consola Neo Geo Pocket, fuera de juego.

El soporte portátil de SNK deja los mercados americano y europeo.

No sabemos qué repercusiones puede tener esta noticia en el mundo de los videojuegos. Nuestro sentimiento va desde la sorpresa hasta la decepción. SNK realiza un paso hacia atrás en su política comercial lo que supone la desaparición de todos los productos Neo Geo Pocket de los circuitos americano y europeo, y el cierre de sus sucursales fuera de Japón. Nos pilla de sorpresa esta noticia porque SNK no hace mucho que inicio una política expansiva de promoción de su portátil, para ello lanzó títulos importantes para Neo Geo Pocket. No sabemos con exactitud las razones que han llevado a la empresa nipona a tomar una medida tan drástica y estamos a la espera de las pertinentes explicaciones que, como es lógico, satisfarán muy poco a los usuarios de la consola portátil, ya que si quieren ampliar su colección de juegos no les queda otra que recurrir a la importación, con el coste que esto supone.

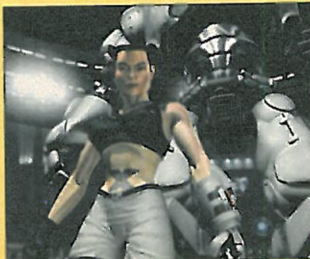


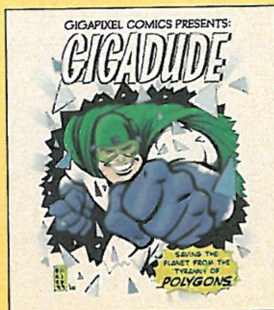
Este portátil ya no lo podrás encontrar en las tiendas.

Dura competencia por el procesador de la X-Box.

GigaPixel y Nvidia presentan su candidatura.

No cabe duda que quien consiga de las dos empresas el procesador más potente conseguirá el honor de proveer a Microsoft los procesadores gráficos de su futura videoconsola. La empresa de Bill Gates pretende que la X-Box lleve un procesador gráfico de 300 Mhz, cosa que ya ha conseguido diseñar NVidia. Sin embargo, un nuevo acuerdo con GigaPixel asegura que si esta última consigue tener un procesador gráfico más potente que el de NVidia antes de fines del 2001, GigaPixel será quien se lleve el gato al agua. Por lo que parece Microsoft está jugando a dos bandas, todo por conseguir que su consola tenga el procesador gráfico más potente del mercado, lo cual implica que las dos empresas afectadas hayan iniciado una carrera febril.





Ronaldo V-Football

La mágia y el estilo más sabrosón

Estamos de enhorabuena señores, porque acaba de salir al mercado uno de los mejores juegos de fútbol que se han hecho nunca para cualquier plataforma. Y no es hablar por hablar, el que suscribe no es precisamente un amante de los juegos de deporte en general, y eso a pesar de todos los que ha tenido que probar y jugar, pero en cuanto uno prueba el Ronaldo V-Footbal ya resulta difícil parar.

El punto fuerte de este juego para PlayStation es su gran jugabilidad, su rapidez y su espectacularidad. Desde el principio el juego se hace muy intuitivo, pero a medida que lo dominas más y más, la complejidad del juego se despliega y comienzas a realizar verdaderas maravillas con el balón.

Los controles son sencillos, un botón para el pase raso, otro para el pase por alto, otro para el pase al hueco, uno más para el disparo, y el botón de aceleración, que da mucho juego. Estos mismos botones en defensa sirven para entrar, quitar el balón o cambiar de jugador activo. Además, dependiendo de nuestra posición y del botón que usemos, podremos recibir con el pecho, controlar con el pie, pasar de cabeza, de tacón, pasar al primer toque, disparar de chilena, de volea, con la cabeza, hacer la bicicleta, hacer la pared con un compañero, etc... Y todo ello de forma muy intuitiva y sencilla. No hace falta ni que os leáis el manual, a medida que juguéis vosotros mismos descubriréis cada uno de los movimientos y como hacerlos.



Bonita entrada rompepiernas, muy eficaz para frenar las internadas por la banda.



Los estadios resultan igualmente espectaculares, desde su estructura al ambiente de las gradas.



Los regates y las diabluras serán una constante en este juego de Infogrames.



Chuleando al portero que se ha quedado con un palmo de narices.

Inteligencia Artificial

Se nota enseguida, desde el momento en que empiezas a jugar la inteligencia del juego se hace presente. Desde el control del balón o los pases, hasta la ubicación de los jugadores en el terreno de juego, todo está perfectamente engranado para que el juego se aproxime el máximo posible a un verdadero partido de fútbol. Sobre todo cuando ya controlas un poco más el juego y empiezas a hilvanar jugadas de estrategia y jugar mucho más con los pases, es cuando empiezas a descubrir toda la potencia de la IA, entonces puedes apreciar todo el control (por parte del programa) que requieren jugadas como el pase al hueco o los remates de chilena.



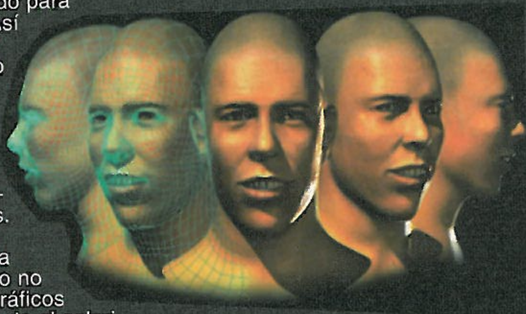




Otro aspecto que hace muy atractivo el juego es la rapidez del mismo. Que las jugadas se desarrollen a una velocidad adecuada para sentir todo el vértigo de la competición, pero que a la vez nos dé tiempo a pensar qué hacemos, es una de las grandes bazas de este juego. En ningún momento tendremos un momento de respiro, las jugadas se suceden sin tregua y del ataque pasamos a la defensa de forma casi inmediata.


Empalmar el balón según viene es uno de los golpes más espectaculares que podremos ver.

La espectacularidad del juego ha sido una de las principales preocupaciones del equipo de programación de PAM Development. Desde el principio quisieron crear un juego de fútbol que transmitiera toda la emoción de la que es capaz este deporte. Por ello su punto de referencia inmediato fue el fútbol brasileño. Un espectáculo lleno de fantasía, color, creatividad y genio. No se puede negar que el fútbol brasileño es único para despertar la pasión y el entusiasmo y qué mejor ejemplo que el propio Ronaldo para mostrar todo esto. Así fue como el jugador se encontró inmerso en el proceso de creación del juego, dando ideas, corrigiendo y transmitiendo la sensación real que puede sentirse en los estadios.



Pero todo esto sería imposible si el juego no contara con unos gráficos que transmitieran todo el colorido del que antes hablábamos. Y


Controlar con la pantorrilla es una opción cuando uno no dispone de "la mano de Dios".


La vistosidad del juego se plasma en cada movimiento y control del balón.


El suave movimiento de los jugadores nos recuerda a los de un partido televisado.

Fútbol brasileño

Lo primero que le viene a uno a la cabeza cuando oye hablar de fútbol brasileño es, espectáculo, ritmo, sol, playa, chicas bailando a ritmo de salsa... y nombres ya míticos en el fútbol: Garricha, Socrates, Romario, Ronaldo... No por nada a la selección brasileña se la conoce como el equipo del siglo. Un equipo que ha desarrollado un estilo de juego único en el mundo, apoyado en el genio de sus jugadores y la creatividad de todo un equipo con una filosofía, ofrecer espectáculo. Y todo ello se ha conseguido transmitir en este Ronaldo V-Football, desde el ambiente en las gradas hasta las piruetas de sus jugadores; el juego destila magia y estilo.







La elegancia en todos los movimientos resulta evidente en el equipo brasileño.


Los porteros han sido dotados de una IA muy desarrollada.

en este aspecto Ronaldo V-Football no decepciona en absoluto, de hecho tiene los mejores gráficos que un juego de fútbol ha mostrado en la PlayStation. Los jugadores no sólo están tan bien hechos que muestran los rasgos físicos de sus homónimos en la realidad, sino que se mueven con una suavidad que la misma Lara envidiaría. Por si fuera poco algunos de sus movimientos son tan espectaculares que se nos caerá la baba cuando sea nuestro equipo el que los realice.

Las opciones de juego por su parte aseguran que el juego sea tan completo como un juego de estas características debería ser. Podemos elegir entre numerosos equipos de

Entrevista con Ronaldo

P: ¿Cómo contactó Infogrames contigo para que avalases el juego ? ¿Te gustó ?
R: Infogrames buscaba el respaldo de la selección brasileña. A través de la Federación Brasileña y NIKE ellos contactaron conmigo.

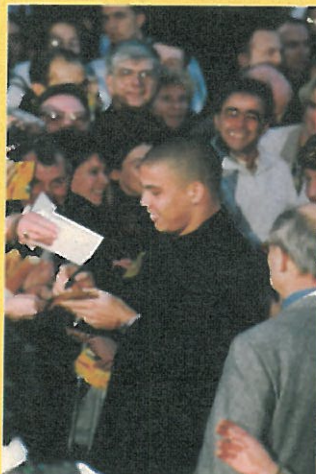
P: ¿Ejerciste alguna influencia en el proceso de desarrollo del juego ?
R: Sí, por ejemplo, yo podía decirles lo que me gustaba y lo que no me gustaba de ciertos juegos, así pudieron añadirlo a la versión final del juego. O como pensaba que debería ser el desarrollo del juego en el campo de fútbol. También me "usaron" muchas veces para transmitirles el sentimiento de juego dentro del campo.

P : ¿Estás contento con el resultado ?
R : Absolutamente.

P : ¿Si pudieras respaldar otro tipo de juegos, aparte de los de fútbol, cuál escogerías ?
R : Otros juegos de deporte.

P: Hemos escuchado que tienes una PlayStation. ¿Qué juegos te gustan más ? De los de fútbol ¿cuales son tus favoritos ?
R: Juego a un montón de juegos de fútbol y también al Quake. Pero desde que tengo una beta del Ronaldo V-Football no he jugado con ningún otro juego de fútbol.





P : ¿Alguna vez has vuelto a jugar de forma virtual la final de la Copa del Mundo de 1998 ? Si lo has hecho ¿quién ganó ?
R : No, una vez fue suficiente para mi.

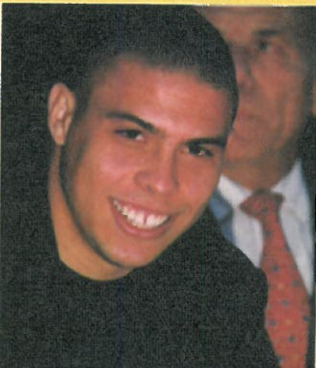
P : ¿Crees que el Ronaldo del juego de fútbol es una buena representación del verdadero Ronaldo ?
R : Unas veces es mejor que otras. Por supuesto es uno de los que más se acercan a la realidad en el juego de Infogrames. Pero hay cosas que haces en el juego que en la realidad no puedes hacer. Por ejemplo, nunca he metido un gol haciendo la bicicleta.

P : ¿Desde que eres un hombre casado aún tienes tiempo para jugar con tu



consola ? ¿Has tenido alguna riña por esto ?
R : Sí, aunque un poco menos, todavía juego. También intento animar a mi esposa para que juegue conmigo.

P: Probablemente habrás oído algo sobre la Play 2. ¿Piensas comprarte una ?
R: Sí, he oído muchas cosas y realmente estoy deseando jugar con una de ellas.



todo el mundo, además podremos acceder a los equipos ocultos cuando ganemos ciertos campeonatos. Las alineaciones de cada equipo pueden modificarse con los suplentes. Cada jugador está personalizado a partir de unas características: Resistencia, Velocidad, Disparo, Pase y Defensa, que puntúan de 0 a 100.

En el apartado de estrategia podemos modificar las tácticas, las zonas de ataque (para el posicionamiento de nuestros jugadores), la defensa (en zona o marcando) y elegir si queremos que nuestro equipo sea más o menos ofensivo. También podemos elegir el estadio donde queremos jugar, la hora del día (día o noche), el clima, el tiempo de juego y por supuesto la dificultad.

Por si todo esto fuera poco, el juego tiene una gran cantidad de modos de juego: Modo Exhibición, Eliminatoria, Competiciones y Campeonato V-Football. Junto a los diferentes niveles de dificultad consiguen que el juego nos mantenga ocupados mucho tiempo. En definitiva, un juego imprescindible para los aficionados a los juegos de fútbol y para cualquier aficionado a la diversión, realmente muy divertido y a la altura de los más exigentes.





Ficha tecnica

Nombre	Ronaldo V-Football
Formato	PSX
Desarrollador	PAM Development
Distribuidor	Infogrames
Género	Deportivo
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 9



Ronaldo, la gran estrella del fútbol brasileño.



Juegos de rol

Juegos de rol y videojuegos de rol

La primera vez que me dijeron que habían hecho un juego de rol en videojuego pensé que era imposible. Un juego de rol, por su propia mecánica de juego, era imposible trasladarlo al ordenador o a cualquier consola. Esto era allá a principio de los ´80. Y efectivamente, el juego y todos los que salieron después, eran buenos juegos, pero no eran juegos de rol.
Pasado el tiempo la realidad se ha impuesto a las categorías que nosotros construimos y los juegos de ordenador que siguieron el ejemplo de aquellos primeros se han convertido en juegos de rol, pero son juegos de rol diferentes de los tradicionales juegos de rol de mesa. Siempre han sido diferentes y mucho tienen que cambiar las cosas para que algún día no lo sean.
Puede que a simple vista ambos tipos de juegos se parezcan mucho, puede que tengan muchas cosas en común y que compartan aficionados, pero son juegos radicalmente distintos que se juegan de formas muy diferentes.



La principal diferencia entre los dos tipos es el uso de la imaginación. Mientras que en los juegos de rol de mesa o tradicionales a partir de ahora, la imaginación de los jugadores es fundamental en el desarrollo de cada partida, en los videojuegos está ausente por completo. El jugador de videojuegos de rol no necesita para nada la imaginación a la hora de jugar. Más claro, sin imaginación los juegos tradicionales no pueden jugarse mientras que en los videojuegos no interviene para nada. Para que quede un poco más



La ciencia ficción es uno de los temas más tratados en los juegos de rol.



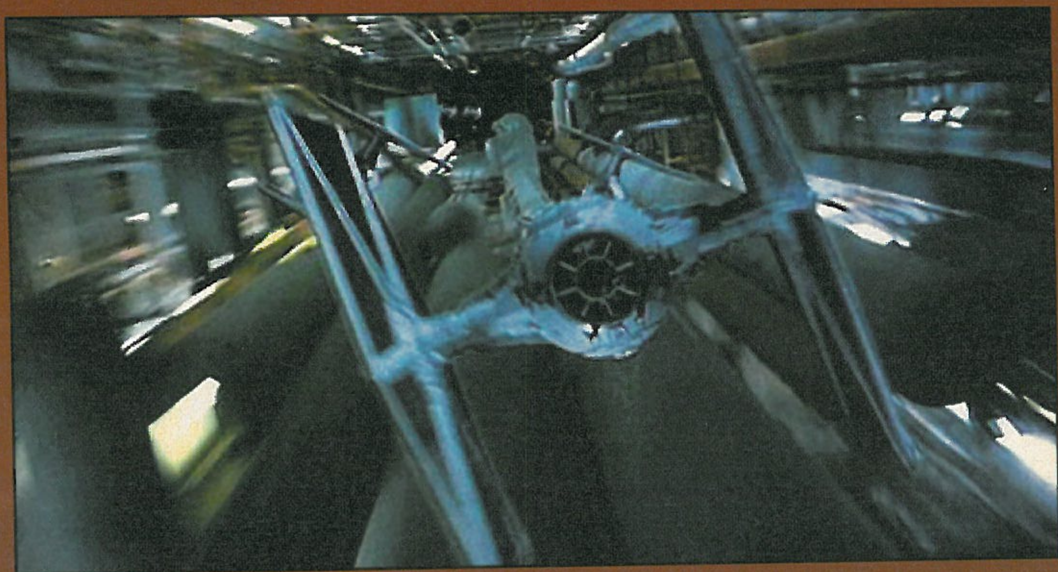
claro vamos a explicar de forma muy esquemática qué es un juego de rol de mesa. Olvidaros de todo lo que habéis aprendido en los videojuegos, poner vuestra mente en blanco y tomar lo que ahora digo al pie de la letra.

Estos juegos se juegan en grupo, si no hay grupo no hay juego o por lo menos queda tremendamente desvirtuado. En este grupo, uno de los jugadores es el narrador, el resto toman el papel de un personaje concreto cada





La fantasía medieval fue el género que inauguró los juegos de rol.





uno. Estos personajes tienen unas características y unas habilidades, es decir, como son y qué saben hacer. Y casi siempre tienen unos intereses comunes que les lleva a unirse y desarrollar unas vidas más o menos en común, si son guerreros pelearán juntos, si son detectives se interesarán por los mismos casos, si son vampiros pertenecerán al mismo clan, etc... El Narrador va describiendo a los personajes las cosas que suceden a su alrededor y los personajes deciden continuamente como reaccionan a esos acontecimientos. En función de la actuación de los personajes el Narrador describe que es lo que ocurre a continuación.

El esquema clásico de juego viene a ser el siguiente: Los jugadores crean los personajes y definen sus identidades, a continuación el Narrador les pone en antecedentes, donde se encuentran y cual es la situación de cada uno, en general el contexto, e inmediatamente los personajes se encuentran enfrentados a algún tipo de desafío que servirá como hilo central del argumento.

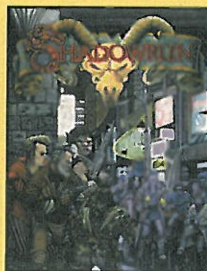
Cyberpunk

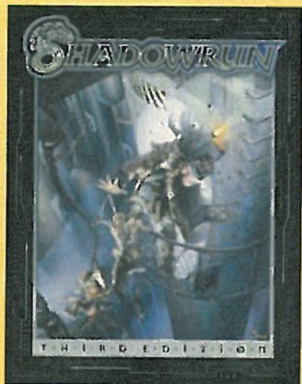
Una mención a parte merecen los juegos de temática cyberpunk ya que entran de lleno en la temática de las nuevas tecnologías y el futuro. Basados en el género literario del cyberpunk estos juegos han conseguido transmitir toda la acción y la atmósfera de las novelas de autores como William Gibson, Bruce Sterling o Michael Marshall Smith.
Estos juegos nos introducen en futuros sombríos en los que la tecnología se ha desarrollado hasta limites insospechados, la gente se implanta ordenadores en el cerebro, las conexiones a una red virtual se hacen directamente a través de la médula espinal, la privacidad es el servicio más caro y la violencia una constante.
Los principales exponentes de este género son Cyberpunk 2020, Shadowrun y la expansión Cyberpunk de GURPS





El cyberpunk nos introduce en futuros sombríos e inundados de tecnología.





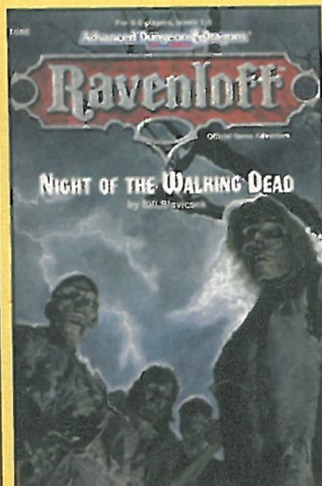
Contado así puede que no se perciban grandes diferencias con los videojuegos, pero la diferencia básica y fundamental es que el juego se basa en una interacción entre el Narrador y los personajes y esta interacción se basa en la imaginación y en la improvisación. Cuando se empieza a jugar, nadie sabe qué es lo que ocurrirá en la aventura, el Narrador conoce los aconteci-





El primero de todos

Dungeons & Dragons fue el primer juego de rol que se creó. A partir de una idea basada en el wargame Chainmail, donde las fichas de juego eran personajes individuales en vez de unidades de batalla, el creador de D&D desarrolló el concepto de juego de rol y el primer juego que respondía a esas premisas. A pesar de que sus reglas de juego ya han quedado un poco desfasadas en comparación con los juegos de nueva generación, desde su publicación hasta ahora, D&D y una versión más compleja del mismo AD&D se han convertido en los juegos de rol más jugados en todo el mundo, con el mayor número de suplementos, expansiones y productos de merchandising que tenga ningún otro juegos similar.











D&D tiene el catálogo más amplio de suplementos de un juego de rol.





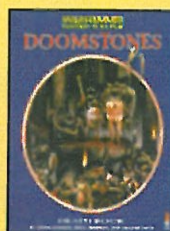


Temática

Pese a lo que la mayoría pueda creer, los juegos de rol de mesa no están dedicados exclusivamente a la temática de la fantasía épica medieval. Es cierto que el primer juego de este tipo que apareció, Dungeons & Dragons, es de este estilo, y que la mayoría de los que existen en el mercado, sobre todo al principio, en los ´80, eran de este género. Pero en la actualidad hay tantos géneros que mencionarlos todos ellos nos llevaría varias páginas.

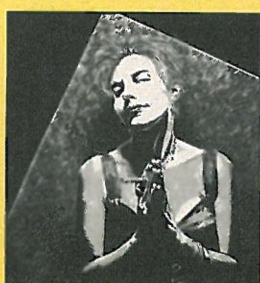
Los más conocidos son:
Fantasía medieval: D&D, AD&D, RuneQuest, El Señor de los Anillos, Rolemaster, Warhammer Fantasía.
Terror: La Llamada de Chuthlu, Kult, Vampiro, Hombre Lobo.
Ciencia Ficción: La Guerra de las Galaxias, Cyberpunk 2020, Shadowrun, Fading Suns, Battletech.
Humor: Paranoia.
Multiversos: GURPS.











mientos centrales, pero no sabe como reaccionarán los personajes y por tanto nadie sabe como discurrirá la aventura ni como acabará. Las campañas de estos juegos pueden durar varios años, en los que los personajes desarrollan sus habilidades, corren diversas aventuras, se crean enemigos mortales, pactan alianzas, se convierten en hechiceros tras años de estudio o en héroes de guerra, son recompensados por sus reyes o buscados como criminales, modifican el curso de la historia o se dedican a formar una familia. Las posibilidades de estos juegos son infinitas, no están coartadas por una meta que haya que cumplir a la fuerza, ni un mapa limitado, o un programa que deja hacer algunas cosas pero no te dejaría nunca poner una herrería, por ejemplo, o retirarte varios años a las cuevas de un Chaman para iniciarte en los

secretos de la magia de los espíritus, o abandonar todas tus metas para vivir al lado de esa maravillosa elfa que conociste en una de tus correrías y a la que ahora no quieres abandonar. Es decir, la conjunción de la imaginación y la improvisación dan lugar a una multiplicidad de situaciones que ningún programa puede simular. En una campaña de los juegos tradicionales terminan por ocurrir muchos más acontecimientos que en cualquier videojuego que se pueda crear, por muchas opciones y misiones alternativas que se incluyan.

Y sobre todo, la gran atracción que los juegos de rol tradicionales ejercen sobre la gente se basa en que, los jugadores influyen en el desarrollo de la historia, ellos crean la historia y son parte integrante de esta. No es contar una historia, porque ellos la están viviendo, ni interpretar una obra de teatro, porque nadie sabe como va a transcurrir. Es contarla a medida que se vive y representarla a medida que se descubre. Es esa capacidad de poder modificar la historia, esa sensación de que las cosas no están predeterminadas, que uno tiene poder de decisión, la que tanta atracción ejerce sobre la gente en general. Y esto, por muchas opciones que dé un videojuego, jamás podrá simularlo un programa, mucho tendrían que cambiar los procesadores y la tecnología referente a la Inteligencia Artificial, hasta entonces, los juegos de rol tradicionales serán una experiencia única, no mejor o peor que los videojuegos de rol, simplemente diferente, y en nuestra opinión, fascinante.



Juegos encadenados



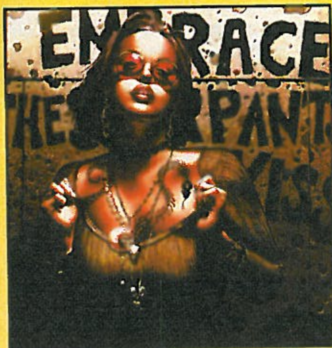




La última generación de juegos de rol que aparecieron en el mercado hace cosa de 5 años, dejan un poco de lado los enormes libros de reglas que caracterizaban a los juegos anteriores y a partir de unas reglas sencillas se centran de una manera muy intensa en la ambientación y en la creación de contextos de juego que sumerjan de una manera más profunda al jugador en la historia. Estos juegos hacen un especial hincapié en la narración, por ello los jugadores que ejerzan de Narrador encontrarán más difícil su papel al principio, pero en general suelen ser muy divertidos de jugar.

Entre los juegos de este tipo se encuentra una familia que está pegando muy fuerte entre los aficionados desde hace ya varios años, son 5 juegos de temática concreta diferente pero con unas reglas similares y un mismo universo de juego común (ambientados en la actualidad), por lo que los jugadores pueden pasar sus personajes de un juego a otro sin demasiada dificultad.

Se trata de Vampiro, en el que los personajes toman el papel de seres humanos que se ven convertidos en vampiros y deben aprender a sobrevivir en su nueva existencia en un mundo de sombras poblado por clanes vampíricos ocultos a la humanidad (este es el juego en el que se basa Vampiro, el videojuego que saldrá próximamente); Hombre Lobo, similar al anterior pero con hombres lobo; Mago: la ascensión, en el que los jugadores toman el papel de personajes que se adentran en el mundo de los conocimientos prohibidos poniendo en riesgo su vida; Wraith: el olvido, donde los jugadores adoptan el papel de fantasmas en un mundo góticopunk que se niegan a sumirse en el olvido, la Nada; y Changelling: el ensueño, donde interpretan a un ser mágico, un hada encerrada en una envoltura mortal, que busca la entrada al maravilloso mundo de Arcadia, el mundo que un día cerró sus puertas, dando la espalda definitivamente a los mortales.



Los personajes más extraños se dan cita en este nuevo género.



Vampiro nos pondrá en la piel de uno de estos habitantes de la noche.

Colin McRae Rally 2

Con barro en las ruedas



El nuevo motor gráfico mejorará notablemente el aspecto del juego.



En el modo arcade podremos competir contra 6 coches a la vez.



Los escenarios se han reproducido a partir de fotografías reales.

Es verdad que ya han pasado algunos años desde que salió el primer Colin Mc Rae, y desde entonces han salido otros juegos de carreras de rallys, pero la verdad es que todavía nos inclinamos a pensar que el primer Colin es el mejor juego de este género que se ha creado hasta la fecha. Con este precedente no os extrañará que estemos ansiosos porque aparezca de una vez la segunda parte del juego.

Lo que más llama la atención de esta secuela es la mejora en los gráficos, mucho mejores ahora. Los coches se han realizado con muchos más polígonos, hasta 750 para cada modelo. Una nueva técnica gráfica otorga un espectacular efecto liso y brillante a la carrocería. El efecto de los daños también tendrá un mayor reflejo en el juego, por ejemplo, si chocas de frente contra un árbol, el capó se levantará y empezará a golpear la chapa del coche, igualmente los alerones y parachoques pueden descolgarse y llegar a caerse si antes no los reparas. Los coches pueden empezar a despedir llamas, etc... En cuanto a los escenarios, un equipo de especialistas y topógrafos han trabajado en el trazado de los circuitos y en su ambientación. Se han utilizado montones de fotos para recrear la sensación de encontrarnos en un país determinado, si estamos en Grecia, puede que al doblar una curva nos encontremos con un fondo en el que aparece el Partenón, etc...



Los coches están realizados hasta con 750 polígonos. Una pasada.

Pero si el aspecto gráfico es lo primero que llama la atención no es aquí donde se encuentra la principal diferencia con el primer título. La principal mejora es el engine de juego que permite mover muchos más polígonos con una suavidad aún mayor, consiguiendo así una



Ficha técnica

Nombre	Colin Mc Rae Rally 2
Formato	PSX, PC
Desarrollador	Codemaster
Distribuidor	Proein
Género	Deportivo/ Carreras

fluidez y un realismo excepcional. La física igualmente resulta mejorada, el comportamiento de los coches ahora es más real y más creíble.

En esta ocasión podrán participar hasta 4 corredores, pero cada uno correrá en su turno, por lo que sólo necesitarás un único mando para las competiciones. Los modos de juego también serán cuatro: carrera, etapa, contrarreloj y campeonato. Además habrá un modo arcade y un modo simulación, para los que quieran no complicarse demasiado y para los gusten más del realismo.

Otra novedad es la inclusión de un minitorneo, en el Rally Challenge, cada vez que acabas un rally tomas parte en un etapa especial en la que te enfrentas a uno de 8 oponentes, si ganas la carrera te enfrentas al siguiente, hasta proclamarte vencedor absoluto.

El modo arcade permite correr a la vez contra 6 oponentes en una serie de circuitos cerrados. El desafío de los otros coches esta muy bien calibrado en este modo arcade. Los coches de los oponentes varían en su estilo de conducción cada vez que corres contra ellos. Ellos no siguen siempre la línea de carrera y a veces pierden el control, se salen de la carretera o hacen una mala maniobra .La única pega es que a veces aún yendo apiñados corren a unas velocidades increibles, lo que en la vida real provocaría unos accidentes mortales de necesidad.

Aunque al principio no podremos elegir más que entre 6 coches, a medida que vayamos ganando diferente pruebas nos darán acceso a otros coches. Cada uno de ellos con unas características propias que obligan a una conducción distinta con cada modelo.


Las carreras nocturnas o al atardecer mostrarán un paisaje lleno de efectos.

Características del juego

Al principio de cada carrera se nos proporciona el parte meteorológico, y con esta información tendremos que elegir los neumáticos más adecuados. Igualmente podremos decidir cambiar la suspensión, los frenos, las marchas, y todo lo que el primer Colin permitía. Pero también es fácil meter la pata, de hecho necesitaremos bastante práctica hasta que controlemos cuales son las mejores modificaciones para cada tipo de terreno y clima. Como en el original, hay una hora para ajustar o reparar cualquier daño sufrido durante la carrera, antes de continuar. Así nos encontramos siempre ante un dilema, aprovechar el tiempo para la carrera siguiente o invertirlo en reparar el coche.


Habrá que escoger el equipamiento adecuado para cada carrera.


Si no elegimos bien los neumáticos podemos acabar muy mal.




De nuevo podremos volver a sentir toda la emoción de las carreras.



Tech Romancer

Los videojuegos y el anime de la mano

Capcom vuelve a obsequiarnos con uno de esos juegos en los que es especialista, un juego de lucha y esta vez, entre robots y en tres dimensiones. El concepto original del juego fue desarrollado por Shoji Kawamori y Studio Nue, los diseñadores de la serie de animación Macross (Robotech) que fue emitida en nuestro país y que un servidor se tragó enterita.

El juego ha sido concebido como una sátira de los robots de las series televisivas japonesas y aporta algunos detalles realmente interesantes: los combates entre los gigantescos robots se llevan a cabo en entornos a medida, enormes ciudades cuyos edificios caen en el fragor de la batalla. Los luchadores utilizan objetos potenciadores, ocultos en los entornos urbanos donde se desarrolla la contienda, para mejorar las armas, realizar reparaciones o aumentar la agilidad. En uno de los modos de juego podemos acceder a una película de animación completa donde se nos cuentan los antecedentes de los luchadores y sus pilotos, así como sus aventuras. El título igualmente incluye varios minijuegos para la unidad VM de Dreamcast, para poder jugar en cualquier momento y lugar. También se han incluido una serie de nuevos movimientos que últimamente ya se están convirtiendo en obligados en los juegos de lucha: Ataques Finales, para acabar con el enemigo de forma espectacular; Ataques de Evitación, para esquivar y contrarrestar los ataques del oponente; maniobras de Carrera de Acero, cargas contra el adversario sin sufrir daños; y los Destroza Potencias, golpes que permiten romper la defensa del otro para realizar un ataque rápido.



Algunos golpes son realmente devastadores, sobre todo si contamos con el arma adecuada.


Además del juego podremos disfrutar de una película de animación.


Los diferentes modelos de robot tienen sus propias características.

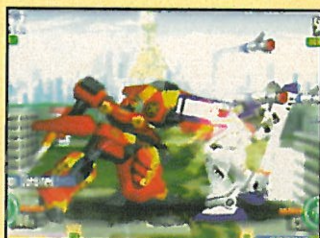
Ficha técnica

Nombre	Tech Romancer
Formato	DC, PS2
Desarrollador	Capcom
Distribuidor	Virgin
Género	Beat´em up 3D

Los desafíos

Hay 4 modos de juego: Modo Historia, donde seguiremos la Historia de cada piloto; modo Desafío de Héroe, donde lucharemos contra 12 enemigos y recibiremos una puntuación basada en la actuación, modo Duelo, uno o dos jugadores eligiendo el oponente en cada ronda; y modo Tatsumi Technodome donde podremos descubrir características ocultas del juego tales como: películas del argumento, música del juego, karaoke, biografías de los personajes y la película de animación original.


En el modo Duelo podremos elegir a nuestros contrincantes.


Las diferentes modalidades de juego nos aseguran una gran longevidad.

Giga Wing

Un respiro por favor



A traves de 7 niveles repletos de enemigos deberemos abrirnos paso hasta la lucha final.



Cada uno de los niveles tiene un aspecto gráfico diferente y muchos, muchos enemigos.







Este es para los viciosos de las recreativas, para todos aquellos que nos dejabamos los duros matando marcianos desde nuestra más tierna infancia. Para aquellos que se han hecho mayores y les da vergüenza volver a los recreativos porque ahora visten de corbata. Para los más jovenes que no se tragan El Gran Hermano ni Tombola. Para todos los que quieran pasar un buen rato desahogándose con el pad. Para todos los públicos vamos.

Viendo las capturas sobran explicaciones, es un matamarcianos al más puro estilo recreativa en el que la acción no te va a dejar un sólo momento de respiro, lo que te va a dejar es el dedo hecho polvo de tanto apretar el gatillo y con un poco de suerte un callo en la yema del dedo gordo. En todo momento la pantalla estará llena de enemigos y explosiones, y todo ello corriendo a más de 60 FPS.

Un total de 7 enormes niveles llenos de cientos de enemigos, y con un aspecto gráfico diferente en cada uno de ellos.Tendremos 4 personajes para manejar más uno oculto. Las armas serán de lo más variadas y tremendamente destructivas, como es habitual en estos juegos, los power-up expectaculares. Existe también un nivel extra "Score Attack" al que podremos acceder por méritos en combate. Y por si fuera poco el soporte de Internet nos permite activar secretos y descargar en la WEB tus mejores puntuaciones.



La pantalla estará constantemente llena de explosiones y disparos, sin darnos un respiro.



Las armas y los power-up serán nuestra única posibilidad de sobrevivir.

Ficha técnica

Nombre	Giga Wing
Formato	DC
Desarrollador	Capcom
Distribuidor	Virgin
Género	Shooter

Tekken Tag Tournament

Lo mejor de lo mejor

A Namco no le ha bastado con ser protagonista en el nacimiento de la nueva consola de Sony al lanzar Ridge Racer 5 y ha querido convertirse además en la gran animadora del momento al sacar un mes después el juego Tekken Tag Tournament, un nuevo episodio de la mejor saga del beat´em up en 3D. Al igual que hizo con Soul Calibur, Namco ha realizado una conversión mejorada de la recreativa convirtiendo a Tekken Tag Tournament (TTT) en el punto de referencia de PS2.


Una ramita de bambú me parece la única posibilidad de poder vencer a este oso panda.

Aparentemente el título de Namco revoluciona lo que hemos visto hasta el momento y da lugar a una nueva generación de juegos. TTT está empujado por el engine en tres dimensiones más potente hasta hoy. La suavidad, seguridad y los detalles son los puntos clave del juego más espectacular del mercado mundial de hoy. Los decorados tienen más protagonismo que antes puesto que absolutamente todo posee vida propia. Pero el detalle en algunas cosas menos importantes se queda en muy poco al lado del impresionante trabajo que se ha realizado con los personajes. Éstos tienen el aspecto más real visto en un videojuego y es que a través de un sistema absolutamente innovador podemos ver hasta la tensión de los músculos de los luchadores.


Hay infinidad de luchadores a los que podrás vencer en escenarios como el que ves.

En cuanto al sonido, no alcanza el nivel tan extraordinario de los gráficos, pero ni mucho menos se queda descolgado de un resultado global excelente. Serán unas melodías tipo tecno las que vayan con nosotros a medida que avance el juego mientras que los efectos especiales hacen su trabajo. Y en cuanto a la jugabilidad, lo realmente importante, también

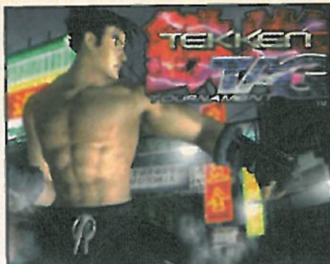

Mucho ojito con la bestia esta porque el aspecto es directamente proporcional al aspecto.


Parece que el público expectante está más que habituado a presentar estas peleas.


Un codazo en plena mandíbula de esta chica va poner punto y final al combate.


Veremos si la fuerza puede en este caso más que una depurada técnica defensiva.


Esperemos que no vayas a caer sobre algún cardo borriquero desde esa altura.



La portada está muy al nivel del resto del juego. El realismo es extraordinario.

está muy cerca de la perfección. Para llegar a esta cota, han añadido algunas nuevas modalidades de juego como Time Attack, Survival, Team Battle, Training, Theater, Pair Play, Gallery y Tekken Bowl. La novedad es que las dos últimas modalidades sólo podrán ser accesibles cuando hayamos terminado el juego unas cuantas veces. Gallery nos permitirá capturar imágenes de las peleas para más tarde poder recrearnos en el menú principal, y Tekken Bowl nos dará la oportunidad de jugar a los bolos –has leído bien- con los protagonistas del juego. Lo último lo referente a las modalidades de juego es Pair Play, donde podremos jugar hasta con tres personas más gracias al multitap.

Y siguiendo con las novedades, la principal es el sistema TAG que precisamente da nombre al título. Ahora se elegirán dos luchadores en lugar de uno, los cuales podrán intercambiarse en el combate. Gracias a esto podremos ayudar a nuestro compañero en dificultades o realizar combos simultáneamente con los dos luchadores. También hay que decir que TTT reúne a todos los personajes de la saga, hecho que será muy del agrado de los amantes del gran beat´em up de Namco.

Esta nueva entrega de la saga Tekken ha sido sin duda uno de los lanzamientos más deseados por los jugones de medio mundo y es una lástima que no podamos disfrutarlo desde ahora mismo. El caso es que parece que la espera no va a ser demasiado larga porque Sony ha confirmado su salida junto al lanzamiento de PS2 en Europa. Ya veréis que bombazo.


En esta situación ya no hay nada que hacer. La fuerza de un oso no tiene rival.

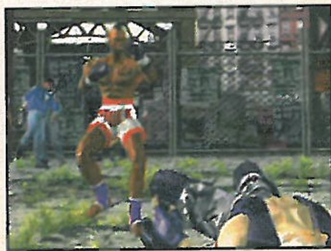

Es el momento de demostrar si un luchador de sumo es capaz de derrotar a un monstruo.


Me parece que esta situación es poco favorable para la chica del modelito fucsia.

Ficha técnica

Nombre	Tekken Tag Tournament
Formato	PS2
Desarrollador	Namco
Distribuidor	Namco
Género	Beat´em up 3D
Lanzamiento:	Noviembre 2000

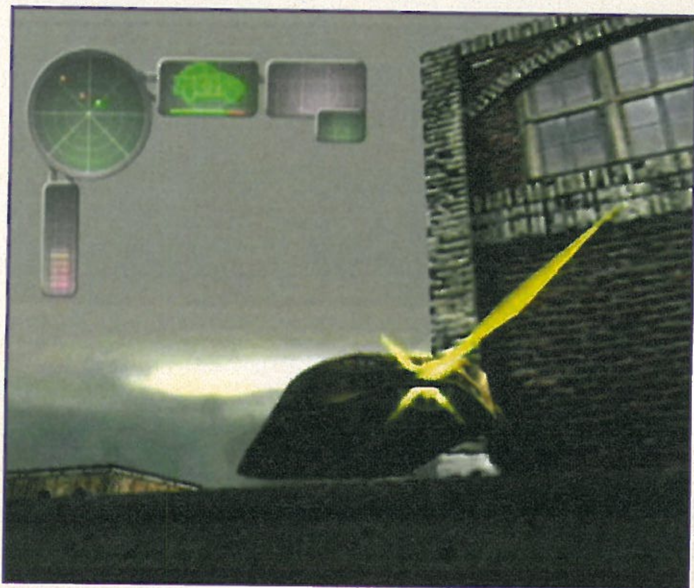

Trata de que no se te congelen los músculos para poder luchar sin problemas.


En esta ocasión el perdedor no besa la lona sino el duro cemento. Más doloroso.

Vigilante 8: Second Offence

La secuela de un gran éxito.

Vigilante 8 ha sido uno de los grandes éxitos de los videojuegos, su acción y su jugabilidad le avalan. Ahora llega hasta nosotros su secuela, la segunda ofensiva de V8. Un juego que mejora todo lo anterior y que puede ir camino de convertirse en un éxito seguro al igual que su antecesor. A todos aquellos que os gustara la primera versión no tenéis más que preparaos para apretar el pedal a fondo y empezar a sentir en vuestras carnes la intensidad de las batallas futuristas de coches. Este es un juego que puede marcar un hito dentro de su género por lo que podemos estar asistiendo a uno de los acontecimientos del año.



En la pantalla dispones de una serie de elementos para conocer tu ubicación.

V8: Second Offence tiene una de las resoluciones 3D más completas del mercado, con unos gráficos de alta calidad. Por estas razones no sobran la alabanzas que hemos ido realizando hasta el momento.

Sus coches tienen una construcción gráfica bastante completa y además la riqueza de detalles les hace bastante atractivos. La equipación para afrontar las sucesivas pruebas que exige una aventura como V8: Second Offence, es sobresaliente. Además puedes disponer de más modelos con lo que varían las distintas posibilidades para afrontar el juego.

Pero no creas que las mejoras han cambiado los caracteres originales de V8, los han mantenido para que de esta forma sigas familiarizado con la acción.

Esta secuela añade nuevas situaciones de combate, nuevos enemigos, misiones, armas y objetivos que cumplir con respecto a V8. Con todo esto se aumentan las posibilidades que puede ofrecer el juego, haciéndolo más completo y adictivo. La dificultad, como es de esperar sube pero, pero por esto no te preocupes ya que la adaptación puede ser bastante rápida si tienes verdaderas ganas de



Con los derrapes se pueden echar chispas. Cuidado con deteriorar tu vehículo.



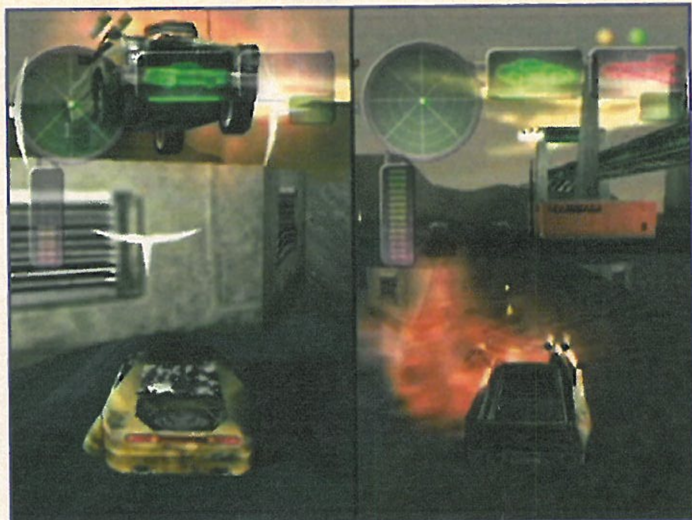
La acción de las batallas de V8 2 es realmente trepidante.



A pesar de disponer de barreras protectoras no te acerques demasiado.



Los escenarios del juego te llevarán a situaciones de todo tipo.



Puedes disponer de varios modelos de coches. Elige el que más te guste.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

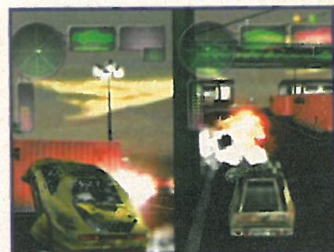


Los camiones también tienen su papel en este juego. Dales caña.

combatir en condiciones con tu increíble vehículo de batalla.

V8: Second offence, no sólo aumenta las misiones y la acción de todos sus escenarios, sino que incluye una novedad importante, una diversificación mayor de objetivos. Con todo esto esperamos que la nueva versión de V8 colme todas tus esperanzas y que de esta forma, en cuanto caiga en tus manos, sigas pisando fuerte el acelerador y dando quebraderos a todos tus enemigos.

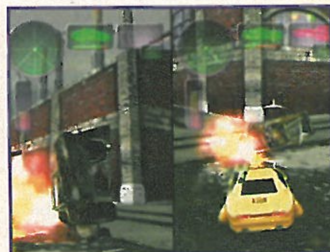
No pierdas la oportunidad V8: Second Offence tiene el aspecto de llegar a ser un hito en la historia de los videojuegos, un título a recordar. Apúntatelo en la agenda de próximas compras y ve ahorrando porque el juego merece la pena, si no es así ya os avisaremos.



Modo multijugador, ideal para echar una partida con tu padre o tu parienta.



Puedes volar con toda tranquilidad. Ahora que aterrizar...



¿Stress, depresión, cansancio generalizado? Pasale el pad a algún pardillo.

Ficha técnica

Nombre	V8: Second Offence
Formato	DC
Desarrollador	Activision
Género	Arcade
Distribuidor	Proein

El mundo no es suficiente

La última aventura de 007

Dentro de unos meses volverá a nuestras pantallas el agente secreto más famoso del mundo. La película "El mundo no es suficiente" sirve de base temática y da el título a este nuevo videojuego. En este caso nos encontramos con el segundo juego de la serie Bond que se desarrolla para Nintendo 64 y supone una vuelta al punto de vista en primera persona que ya inauguró Goldeneye 007.

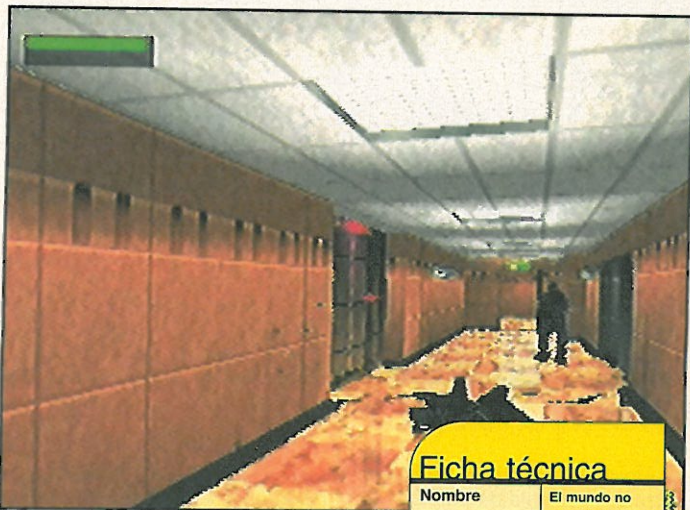
"El mundo no es suficiente" mantiene el estilo de su antecesor, con unos objetivos similares. Pero aunque mantenga unos rasgos similares a Goldeneye y tenga una estructura similar, existen diferencias notables. No solo tienes que cumplir unos objetivos a lo largo de los diferentes niveles del juego, sino que debido a que la película, la base del juego, es muy espectacular, ha sido necesario adaptar las situaciones a la línea argumental, lo cual implica que se tengan que realizar múltiples adaptaciones de tal forma que se suba en intensidad en su secuela en forma de videojuego. Existe un plano estratégico y un completo arsenal de armas propias de las películas Bond. Todos estos elementos del juego tienen una relación directa con la película lo cual aumenta su atractivo.

Para experimentar todo lo que supone ser un agente secreto como Bond, no tienes más que utilizar todas sus armas. La versión para Nintendo 64 dispone de40 tipos de armas y complementos de autodefensa. Muchas de estas armas sólo se pueden utilizar con determinados enemigos, así que no te equivoques. También se incluyen elementos para facilitar la visión nocturna, como las gafas de rayos X.

En resumen, gracias a estos elementos e innovaciones, "El mundo no es suficiente" parece que va a ser un título importante dentro del catálogo de Nintendo 64. Los niveles son mejores y más completos que los de sus antecesores, los personajes están mejor diseñados porque se han utilizado más de 30 capturas de la película para sus rostros y sus movimientos consiguiendo un mayor realismo. Como en Goldeneye, tiene muchas localizaciones y los enemigos tienen curiosas reacciones cuando los disparas.

"El mundo no es suficiente" tiene todas las cartas para superar a todos sus antecesores, dándole una nueva dimensión a la saga Bond, con lo cual obliga a que los siguientes t´tiulos le igualen o superen en calidad, sino es así posiblemente pasen sin pena ni gloria porque siempre tenderemos a hacer una comparación que cuando menos parece desigual .

Para sentir y hacer lo mismo que James Bond no tienes más que situarte dentro de la acción que te propone "El mundo nunca es suficiente".



Aunque tengas armas efectivas, ten cuidado con los enemigos.

Ficha técnica

Nombre	El mundo no es suficiente
Formato	N64
Desarrollador	Blackops
Distribuidor	EA
Género	Shooter/ Aventura
Lanzamiento	Otoño de 2000



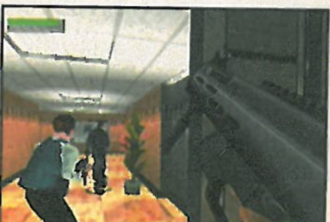
Puedes tener algunos aliados, pero ¿te puedes fiar de ellos?



Apunta con soltura, los enemigos están al acecho. Dales caña.



Nada es imposible en "El mundo no es suficiente".



Las situaciones pueden tener un alto grado de tensión.

Disruptor

El poder está en tu mente

Si por algo se caracteriza este juego de acción es por su intensidad. Tu mente, el arma definitiva por lo que debes utilizar con inteligencia la últimas novedades de alta tecnología armamentística. Entramos con Disruptor en el futuro, un futuro estructurado en 13 originales niveles que tienen como signo común la alta velocidad de sus acciones con 20 escenarios en 3D a tiempo real. Debes combatir con hasta 20 enemigos mortales con un arsenal de 9 grandes armas. Sin con contar con las armas psicóticas que te ayudarán bastante para vencer a tan peligrosos personajes.



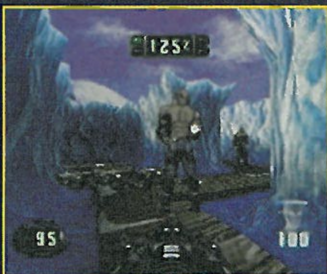
En el cuadro superior se te informa de la energía disponible.

Siendo claro, Disruptor es un juego completamente innovador, que añade a su género una gran cantidad de elementos, de los que destaca la creación de las armas psíquicas. En cada nivel se irá introduciendo una nueva en el juego, las cuales puedes utilizar para destruir al enemigo. Este es uno de los avances más notables dentro de estos juegos futuristas, ya que nunca antes se había pensado en la mente como una posible arma de combate, lo cual supone un gran salto a la hora de diseñar títulos para este género. Las habilidades psíquicas no se deben echar en saco roto ya que cuesta su trabajo conseguirlas, además de la pérdida de energía que supone su utilización, por lo que debemos utilizarlas en momentos puntuales y contra enemigos muy determinados, aquellos a los que no podamos superar con un arma convencional. Si no gastaremos toda la energía y no podremos disfrutar de todas las posibilidades que ofrece Disruptor. Así que úsalas con mucho cuidado.

Disruptor es un juego pensado especialmente para los seguidores del punto de vista en primera persona, que pueden disfrutar de unas escenas que se suceden a una velocidad endiablada. El control del juego es bastante sensitivo por lo que su jugabilidad es alta, aunque todos los botones de tu mando de la PlayStation tengan una función predeterminada, pero es seguro que tardarás poco tiempo en aprender sus funciones.
Este juego es un paso más en las posibilidades de los juegos de acción en tres dimensiones, innovador, original y muy bien construido así que aquí tienes una posibilidad de pasar un buen rato machacando las mentes de tus más odiados enemigos.



Los interiores recuerdan ligeramente a Alien.



Los escenarios tienen una estetica fuera de lo común.



Con enemigos como este no es para menos que tener poder psiquico.

Ficha tecnica

Nombre	Disruptor
Formato	PSX
Desarrollador	Interplay
Distribuidor	Virgin
Género	Arcade
Lanzamiento	Por determinar

Legend of Dragoon

¿Un paso más en los juegos de rol?

Legend of Dragoon se basa en una leyenda que narra la historia de una guerra que sucedió hace 10000 años conocida como "la guerra del dragón". En esta batalla se vieron implicados varios elementos que hicieron que el hecho pasara a los anales legendarios, mucho más si tenemos en cuenta que los dragoons fueron sus grandes protagonistas. Es decir, una especie humana con poderes sobrenaturales. Los ingredientes de toda leyenda que se precie está servida.

Por tanto nos encontramos ante un juego en el que la aventura es una de sus características fundamentales. En ella daremos vida a un guerrero dragoon que busca venganza por las terribles consecuencias que tuvieron los desastres de la guerra para su familia. Dart, que así se llama el guerrero, tendrá que superar duras pruebas hasta poder encontrar al diablo responsable de la muerte de sus padres. Para superarlas tendrá que ir buscando aliados y resolver enigmas, poniendo a prueba su destreza guerrera y su inteligencia.

Este es el argumento de la historia que sirve de base argumental de un título que va camino de convertirse en uno de los más interesantes dentro del género de los juegos de rol. No en vano es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony en lo que respecta al género.

Legend of Dragoon tiene un elenco de 100 personajes, muy por encima de otros títulos, lo que le pone en primera línea del rol para videoconsola. Esto es un trabajo duro para los diseñadores y se nota en el juego, la riqueza de matices de cada personaje es muy alta, así como su caracterización. Lo mismo ocurre con los gráficos, que son de los mejores que se pueden encontrar para juegos de rol.

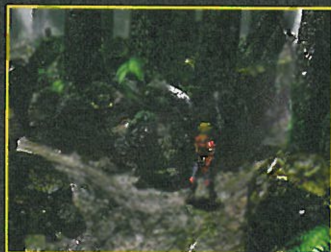
La mecánica del juego tampoco resulta una novedad respecto a otros títulos aunque ofrece varias innovaciones de interés. En primer lugar, tenemos a nuestra disposición un mapa de campo que nos sirve para poder orientarnos a lo largo de toda la aventura y nos



Hay personajes de Legend of Dragoon que son terroríficos.

Los personajes.

Aparte de Dart, existen otros personajes que nos pueden ayudar en nuestra aventura y que además tienen un protagonismo bastante importante. Es evidente, que es difícil dejar al protagonista solo y no dar al jugador otras opciones. No os preocupéis, los diseñadores de este juego han pensado en todo.



Nuestro guerrero Dragoon tendrá que atravesar recónditas sendas.



Nos podemos ver sorprendidos por peligrosos enemigos en el camino.





Las vistas son espectaculares. Sin duda un buen trabajo de los diseñadores.



Hay momentos que hay que pararse a admirar a la naturaleza.



Las fuerzas malignas que quieren esclavizarnos se preparan.

dota de cierta libertad de movimientos. Cuando Dart sea atacado por algún monstruo inmediatamente la acción se traslada al campo de batalla mediante un efecto visual realmente bueno. En este campo el protagonista tiene que librar duras luchas para conseguir avanzar en su aventura. En la batalla pueden intervenir hasta tres personajes, y tendremos las opciones de atacar, defender, item y huir. La novedad que se incluye en el jugo es que siempre habrá que estar atento en las luchas pues se pueden suceder todo tipo de contraataques que obligan al jugador a mantener la tensión en todo momento. Para salir victorioso del envite hay una serie de técnicas que se irán aprendiendo en el transcurso del juego, lo único que hay que hacer es apretar el botón en el momento correcto, si no, no sirven de nada, y además, se pueden agotar. Pero no creas que por esto es un juego fácil, tus oponentes tienen una gran inteligencia y gran capacidad de reflejos. En las otras situaciones del juego hay ciertos items a destacar, como las transformaciones y la magia, aunque esta no se concibe de un modo tradicional si no que es bastante innovadora.

En fin, Legend of Dragoon, es un título que habrá que tener muy en cuenta en el género de juegos de rol, con muy buenos gráficos 3D y con una sólida historia. Por cierto, la recreación de paisajes naturales es realmente espectacular. Muy recomendable y esperamos que llegue hasta nosotros traducido.



La magia puede servir de gran ayuda, en ciertos momentos.

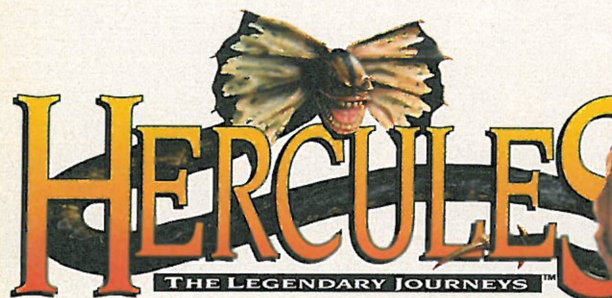
Ficha técnica

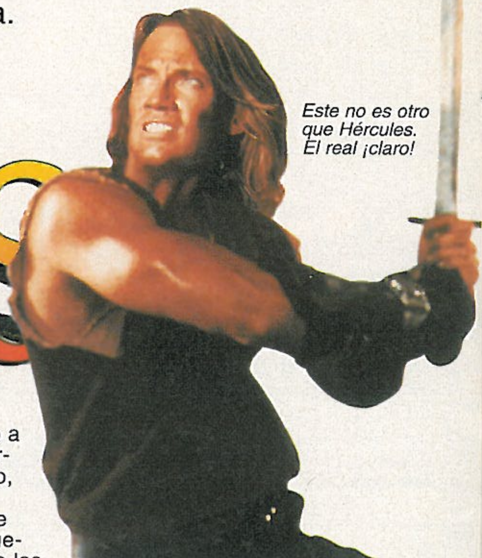
Nombre	Legend of Dragoon
Formato	PSX
Desarrollador	Sony
Género	RPG
Distribuidor	Sony



Hércules: The Legendary Journeys

El héroe legendario en versión interactiva.





Este no es otro que Hércules. El real ¡claro!

Hércules es un personaje de la mitología grecolatina que se caracterizaba sobre todo por su fuerza. A partir de este mito se han realizado infinidad de recreaciones, gran parte de ellas literarias. En nuestros días la que conoce el gran público es la serie televisiva. Una serie que gracias a su gran cantidad de seguidores tiene esta versión en videojuego, siendo este un título que forma parte de una saga ya conocida por los seguidores de N64. La leyenda de Hércules llega por tanto a los soportes más modernos y nos sirve un juego, que en muchas de sus facetas, resulta bastante interesante con unos buenos gráficos tomados de las imágenes reales de la serie.

La línea argumental del juego se basa en conseguir una serie de armas para poder utilizarlas en las batallas cuerpo a cuerpo con los distintos monstruos mágicos con los que se tienen que enfrentar nuestro héroe. Desde este punto de vista es un tanto continuista con lo anterior, tiene un punto de vista similar a Xena: Warrior Princess. Aunque Hercules : The Legendary Journeys tiene una serie de mejoras, lo que supone que este juego sea un paso hacia delante.

En Hércules: The Legendary Journeys, tienes que superar a diferentes clases de enemigos, incluidos bandidos mercenarios, soldados y sátiros. Tiene una buena cantidad de jefes con unas caracterizaciones que les puede

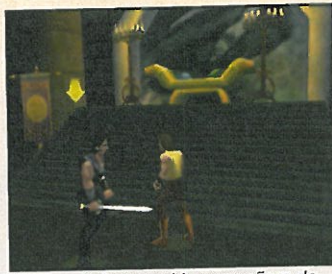


Las acciones de batalla transcurren en lugares inhóspitos.



Muchas veces te puedes encontrar en desigualdad de condiciones.


Tu espada es un elemento fundamental para tu defensa.


Ares es tu inseparable compañero de fatigas.


No solo en tierra puede transcurrir la aventura de Hércules.


Que los dioses te guíen en el camino. La lucha es dura.

convertir en el peor de tus enemigos. Y, por supuesto, en tu aventura puedes ir acompañado por tus fieles amigos: Ares y Iolaus. Los cuales puedes elegir también como protagonistas.

El juego tienen todos los ingredientes de la serie y la fantasía propia de los mitos griegos. La exuberancia musculosa propia de la versión televisiva también queda patente en el diseño de los personajes, lo cual nos acerca al mundo creado en la recreación catódica de Hércules. La verdad es que más que luchadores parecen chicos sacados de un gimnasio, pero un poquito de cuero y unas cuantas cadenas hacen maravillas.

La jugabilidad es bastante buena, auque como ya hemos señalado, sigue una estructura muy similar a anteriores títulos. Pero sus buenos gráficos y la variedad de pruebas le convierten en un juego de garantías. Por tanto Hércules: The Legendary Journeys es un título bastante interesante que seguirá haciendo las delicias de todos aquellos seguidores de la saga, tanto de sus videojuegos como de los capitulos servidos por televisión. Esperamos que tus aventuras de leyenda continúen por buena senda.

Los personajes principales

Los personajes principales de la serie están representados en el juego. Con ellos puedes jugar de forma individual o multijugador. De esta forma nunca irás solo y podrás afrontar los peligros con un compañero que nunca te va a fallar. Por tanto podremos disfrutar de igual modo de nuestro personaje favorito o afrontar la aventura desde varios puntos de vista diferentes. Todo para que no sea siempre lo mismo, aunque nuestro favorito sea Hércules.


Este es Hércules, el protagonista.


Iolaus, fuerte y muy hábil con el bastón.


Ares, el inseparable amigo de Hércules.


Te puedes ver rodeado, pero saldrás de esta..


Ciudado, cuidadoooo.... Que te come.

Ficha técnica

Nombre	Hercules
Formato	N64, GBC
Desarrollador	Player 1
Distribuidor	Virgin
Género	Aventura/acción

Gradius III&IV

Un clásico matamarcianos

En esta ocasión os ofrecemos un avance de un título, aunque ya clásico, que va ya tiene su versión en la nueva consola PlayStation2. Se trata de "Gradius III&IV", un juego que en sus inicios no era más que una máquina de recreativos cuya fecha de nacimiento data de 1985. En ella se flotaba una nave cuyo objetivo era salvar la tierra de los alienígenas. Para ello era necesaria la utilización de lásers, misiles, Campos de Fuerza, velocidad, disparo doble, y el curioso option. Pero si esperas los mismos ingredientes que han hecho tan exitosa a la saga Gradius, no lo dudes, Gradius III&IV mantiene el mismo espíritu de siempre. Por tanto, nos vamos a encontrar con imágenes en dos dimensiones, un tipo de gráficos que no van ocupar mucho dentro de las posibilidades de tu futura PlayStation2 es evidentemente superior. A pesar de que los gráficos resultan un tanto anticuados, estos se han cuidado bastante, los colores han sido seleccionados con acierto, dando una mayor gama a los escenarios del juego. Pero, a parte de ciertos aspectos técnicos, es destacable la sensible mejora de los enemigos, es decir, de los alienígenas, aumentando sus prestaciones en todos los aspectos visuales y en su inteligencia, te lo ponen más difícil.
En relación a nuestra nave, en esta ocasión solo disponemos de la Vic Vipper, aunque podremos editar su armamento, eligiendo hasta 6 tipos de combinaciones distintas predeterminadas y una libre.
Del mismo modo que destaca la gran variedad de armamento, es digno de mención el aumento de la dificultad del juego. Los jefes son secuelas de anteriores entregas, la mayoría pertenecen a Gradius III, pero otros son absolutamente nuevos y te pondrán los pelos de punta, hasta tal punto que el mero intento de intentar destruirlos puede ser una tarea prácticamente inalcanzable, aunque todo se supera.
En resumen, Gradius III&IV, mantiene los puntos fuertes de toda la saga, a pesar de desarrollar sus escenarios en dos dimensiones, pero esto no es un defecto, sino una virtud, ya que hay veces que es necesario mantener las tradiciones y no olvidar la procedencia de un título legendario como este, un viaje hacia los inicios nunca viene mal, lo cual es de agradecer a los diseñadores de Konami.

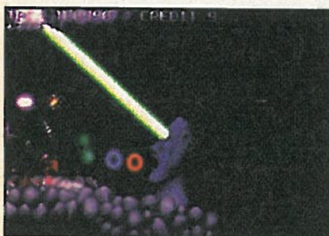


Aunque sean en dos dimensiones la accón sigue siendo adictiva.


El ambiente espacial es uno de los puntos más fuertes de siempre.



¡Apúntate a la emoción de las guerras de marcianos!


Los jefes de los marcianos son muy peligrosos e inteligentes.



Nuestra nave puede ser atacada hasta en la presentación.

Ficha técnica

Nombre	Gradius III&IV
Formato	PlayStation 2
Desarrollador	Konami
Distribuidor	Konami
Género	Acción
Lanzamiento	Por determinar

Armada 2: Exodus

La batalla continúa

Armada fue un juego para Dreamcast en el que casi todo era bueno, aunque no tuvo el éxito esperado. Esto se puede deber sobre todo a que sus gráficos eran en dos dimensiones. Armada 2: Exodus corrige este fallo y tiene una presentación en tres dimensiones mucho más atractiva que la anterior. Con lo cual se aumentan aun más la prestaciones del título y se hace una clara apuesta por el éxito de este juego.


Los androides biomecánicos pueden poner en serio peligro la frontera de la Alianza

La trama de juego, sin embargo, no es más que una recreación del título anterior. Antes de formar el Comando Aliado y repeler la Armada Alien, tú y los miembros de otras razs espaciales debéis conseguir la unión para formar un comando sólido capaz de alcanzar el objetivo, que no es otro que defender a la Alianza del ataque alienígena. Después de destruir a los alienígenas debes enfrentarte a sus androides biomecánicos, es en este punto donde comienza la aventura de Armada 2: Exodus.

En el juego asumes el papel de gobernador de las zonas fronterizas de la Alianza, una zona altamente peligrosa, la cual debes mantener siempre a salvo de los ataques enemigos y salvaguardar la seguridad de la población de la región, especialmente del segundo ataque alienígena. Pero, además de gobernar, tendrás que pilotar la nave, disparar a la Armada Alien y participar en varias misiones.

Como ves el juego ofrece distintas posibilidades, con seis diferentes tipos de pruebas a elegir, destacando una nueva llamada Scarab. A esto se añaden mayores y mejores jefes para poder superar las pruebas con nombres terroríficos. Con Armada 2 podrás volar a través de los campos de asteroides, nieblas de plasma, tormentas de energía, y otros fenómenos de ciencia ficción.

En cuestión de gráficos aumenta su atractivo con mayor número de colores y las características propias de las 3D. Pero su mayor virtud puede que esté en que tienes la posibilidad de jugar en línea. En Armada 2: Exodus pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente en tiempo real dentro del sistema Sega's online network.

En resumen, nos encontramos con un juego de altas prestaciones que hará las delicias a todos los aficionados a la estrategia y las guerras de marcianos.


Es te puede ser un ataque demoledor, objetivo salvar a la Alianza


Los videos de presentación nos introducen de lleno en la acción.


Tormentas de energía, nieblas de plasma... Los elementos de ciencia ficción completan al juego.


La naves nodriza tiene un alto grado de detalle.


Los escenarios van desde el espacio exterior a las ciudades terrícolas.

Ficha técnica

Nombre	Armada 2: Exodus
Formato	DC
Desarrollador	Metro3D
Género	Arcade

The Italian Job

Una comedia de ladrones

En el año 1969 una comedia de culto acerca de unos ladrones de los suburbios de Londres se convierte en un acontecimiento cinematográfico lo suficientemente relevante como para que ahora, en nuestros días, se convierta en un juego de velocidad, misiones, tintes criminales y conducción de coches. La película tiene el estilo y el humor de los últimos sesenta, y tiene como referente principal el legendario Mini Cooper, utilizado principalmente para las carreras de persecución, curioso verdad.

Las carreras de Minis transcurren por las calles de Italia, por las zonas de los edificios más relevantes de Londres, sus puentes, cerca del Támesis o en sus túneles.

La versión de videojuego de Italian Job está estructurada en tercera persona, y se basa en una serie de misiones que debemos desarrollar en nuestro Mini Cooper en los lugares en los que transcurre la película. Tienes que completar una variedad de objetivos para poder finalizar con éxito la misión: robar el oro y meterlo en tu Mini Cooper, huir de la policía y de los miembros de la mafia. El juego además tiene cinco posibilidades de juego, incluido el que se basa en la situación original de la película "Italian Jobs"; dentro de estas modalidades podemos desarrollar nuestra aventura en cuatro áreas de juego diferentes: Londres, Inglaterra, Turín o los Alpes.

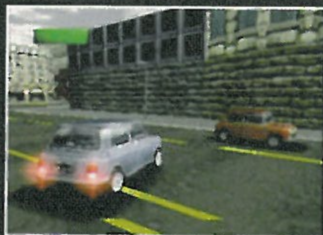
Es interesante la posibilidad de utilizar 13 tipos diferentes de vehículos, además del originario Mini Cooper, cada uno con unas caracterísitcas predeterminadas con lo cual, según el coche que elijas, el transcurso de la acción no tiene porqué ser siempre igual.



Este es el instrumento absolutamente necesario para la acción del juego.

El juego está diseñado basándose no sólo en las imágenes propias de la película, sino que también se han utilizado fotos de la realidad. Esto se debe a la intención de aumentar el realismo de las imágenes, los escenarios y el movimiento de los coches no sólo debes enfrentar a tus enemigos naturales, los policías y los mafiosos, sino que también te puedes encontrar obstáculos propios de cualquier ciudad: peatones, autobuses, rojos y de dos plantas, y otros coches circulanbdo por las calles, que se nos pueden cruzar en nuestro camino o debemos adelantar a toda velocidad.

Si te gusta la estética de los años sesenta, los Beatles o los Who, estética que puedes conocer también por las películas de Austin Power, los Minis y sobre todo Londres, y si a parte quieres hacer una buena trastada a la Mafia, conviértete en Charlie Crocker, da el golpe del siglo y conduce a todo gas por las calles de Londres o por donde tú quieras. Esperamos que no te comas las uñas esperándole.



Los Minis fueron los coches que estuvieron de moda en los años sesenta.

Ficha técnica

Nombre	The Italian Job
Formato	PlayStation
Desarrollador	SCI
Género	Acción
Distribuidor	Otoño del 2001



Tu Mini puede salir volando por los aires si te descuidas un poco en los puentes.



Las situaciones son absolutamente realistas, incluso en los golpes.

Final Fantasy IX

Una buena historia medieval.

Final Fantasy es, sin duda, uno de los títulos clásicos entre los seguidores los juegos de rol, por lo que una nueva entrega es siempre un acontecimiento. No es extraño que cualquier título de la saga a un superventas de los juegos PSX. En resumen, cualquier novedad que tenga relación con estos juegos es siempre una gran noticia para todos nosotros, aunque los juegos de rol no hayan sido muy del agrado para el mercado occidental. Hasta ahora Final Fantasy ha roto con el tópico y esto se nota con su novena entrega que, esperamos, sea de tu agrado.

Lo primero que hay que destacar, dentro del juego, es el siempre atrevido diseño de los personajes, ya que han vuelto a mostrar el aspecto super deformed, que tanta repulsión provoca a gran cantidad del público occidental. De hecho, este tipo de diseños ha levantado bastante polémica, criticando sobre todo el aspecto infantil de los personajes lo cual, parece ser, es uno de los puntos flojos más ponderados por los jugadores. Sin embargo, Final Fantasy IX no es un juego de buenos gráficos sino que es una buena historia, y como tal hay que valorarla, y así lo hacemos desde estas páginas. Lo importante en un juego de rol no son sus gráficos sino que tengan una buena trama argumental y un buen desarrollo de personajes para que el jugador pueda sentirse atraído por la historia que se representa. Aquí es donde está la fuerza de los juegos de rol y cualquier buen aficionado a este género lo sabe.



Aunque los personajes resulten infantiles lo importante es la historia.



Las islas flotantes son los centros neurálgicos de la trama argumental.



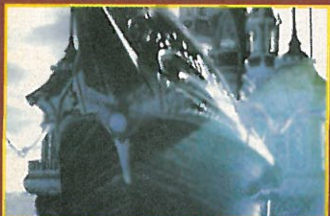
El diseño de los escenarios refleja una gran imaginación.



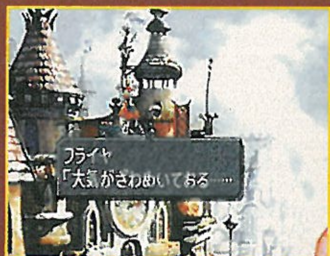
Final Fantasy IX puede contentar a todos los seguidores de los juegos de rol.


La recreación de las islas flotantes es de lo más atractivo.


Toda historia medieval evoca cualquier tipo de fantasia. Aquí es desbordante.


No se puede negar que este es un juego muy trabajado.

Una de las novedades de Final Fantasy IX es que se ha roto con el ambiente futurista de las entregas anteriores de la saga, en este título el viaje que hacemos por el tiempo es hacia la Edad Media, época llena de situaciones fantásticas y que siempre inspira una gran imaginación. Esta recreación medieval tiene como alicientes una buena realización de los elementos típicos de la época en la que los dragones, brujos y caballeros tendrán un peso fundamental en los papeles a interpretar en Final Fantasy IX.



Los castillos son parte fundamental dentro de la historia.


En nuestro camino nos podemos encontrar en los más variados lugares.

Dentro de los roles que puedes desempeñar dentro del juego, tienes que elegir ocho profesiones de las cuales podrán aparecer cuatro al mismo tiempo. Cada personaje tiene sus características con lo que puedes plantear la historia dentro de unos límites de juego bastante amplios.



El gran colorido de las escenas es uno de los alicientes de este juego.

El método usado por este juego supone una vuelta al sistema Jobs. Método ya usado en otros títulos de la saga y que tan buenos resultados le ha reportado. Por si no lo conoces, el sistema Jobs consiste en que tendremos a nuestra disposición una serie de oficios que podremos distribuir entre los personajes a nuestra elección. Una vez hayamos elegido el oficio o Job de cada personaje este pasará a tener las habilidades y características propias del oficio que le hemos asignado. El sistema Jobs para lo que sirve es para hacer más divertido el juego e introduce gran cantidad de variantes.

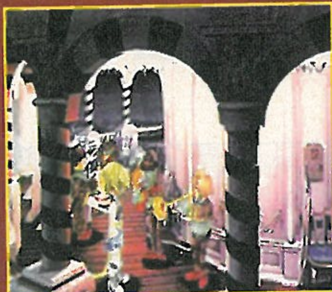

Este es uno de los personajes de la serie. Un pequeño mago con grandes poderes.



Podemos tener varios personajes en una misma acción.

Sobre al argumento del juego no existen muchas noticias, ya que su desarrollador guarda este secreto con mucho celo. Esto se debe a la intención de no romper con el encanto y la capacidad de sorpresa que pueda tener el juego para todos sus seguidores. Por esta razón no podemos nada más que anunciarte que el mundo en que se situará Final Fantasy IX es un ambiente de islas flotantes en que nuestro personaje tendrá que ir de isla en isla superando distintas pruebas y consiguiendo distintos medios para tal fin. También podemos anticipar que el juego tendrá una estructura basada en el control de distintos personajes a la vez con lo que el punto de vista del jugador se irá desplazando constantemente y por tanto no existirá una distinción muy clara entre personajes protagonistas y no protagonistas. Lo que si parece muy seguro es que la historia, como todas la historias medievales que se precien, es de una épica desbordante en la que se han cuidado todo tipo de detalles para que el juego tenga una ambientación casi perfecta.

El sistema de combate no va a ser excesivamente innovador con respecto a títulos anteriores pero, no por ello, menos efectivo. Si en algo resulta curioso este título es en la parte mecánica del juego ya que se añaden distintos tipos de habilidades que puedes adquirir con tu personaje elegido,



Hay interiores de castillo que parecen de chocolate, como en los cuentos.

habilidad que no te servirá por igual para todos los personajes, cada uno se verá afectado de forma diferente, con lo que tendrás que seleccionar con inteligencia para no ver mermada tu energía de forma innecesaria. Esto es una dificultad añadida por eso no esperes que por mucho que hayas practicado con cualquier Final Fantasy anterior, esta novena entrega no te resultará fácil hasta que no hayas aprendido lo suficiente.

Para terminar decir que posiblemente Final Fantasy IX no revolucionará el mundo de los juegos de rol, pero sin duda es un título que derrocha fantasía e imaginación, además de tener todos los alicientes de la legendaria saga. Merece la pena, es el último Final Fantasy que podrás jugar en tu PSX, los siguientes serán para su sucesora.



La noche y la nebulosa serán tus ambientes más habituales.



Los personajes tienen un cierto toque de humor en sus caracterizaciones.



Ser caballero del rey es uno de los más altos honores.



La gran cantidad de personajes reporta al juego una gran riqueza de matices.



El rey y la reina conversan en un momento de intimidad.

Ficha técnica

Nombre	Final Fantasy IX
Formato	PSX
Desarrollador	Square
Género	RPG
Distribuidor	Sony
Lanzamiento	Verano 2000 (Japón)

Power Stone 2

Peleando por las piedras

El próximo lanzamiento de este títiulo, previsto para septiembre de este año, supone un enriquecimiento dentro del catálogo de juegos de combate para Dreamcast. Sus características generales le pueden caracterizar como un juego muy divertido con un alto poder de adictividad. También tiene la posibilidad de que los usuarios del soporte Dreamcast jueguen en línea, hasta cuatro jugadores, característica que ya va siendo habitual dentro de la consola de Sega.

Su desarrollador, Capcom, es un clásico dentro de los juegos de lucha, lo cual es un signo que garantiza la calidad de este título. Por tanto nos encontramos con un juego en el que su calidad es difícil ponerla en duda. Se trata de un proyecto bastante ambicioso, y si te guías por las imágenes que te ofrecemos, podrás comprobar que todas las esperanzas puestas en Power Stone 2 no son para nada infundadas. Aunque, como toda secuela, su originalidad argumental, puede que sea lo único flojo del juego. Pero podemos afirmar que rompe el tópico de que nunca segundas partes fueron buenas, en este caso sí es una buena segunda parte con una gran cantidad de posibilidades.

Este juego te conecta directamente con las recreativas ya que viene directamente desde la placa Naomi, con lo cual tenemos una de sus principales virtudes porque, al tener una estructura similar a las recreativas, tiene una alta jugabilidad, lo cual, sobre todo para los más impacientes, es algo que se agradece. El juego tienen una línea argumental un tanto sencilla, nos traslada al siglo XIX y nuestro objetivo es hacernos con unas piedras llenas de magia que no hacen otra cosa que facilitar el cumplimiento de sus sueños a todo aquel que las llegue a poseer. De este modo tenemos el escenario de acción y un objetivo bastante claro y fácil de comprender. La novedad con respecto a su antecesor es que los personajes de esta singular historia, después de unos avatares bastante misteriosos, son capturados y llevados a un castillo flotante que ha surgido de la nada. Aquí es donde tienes que guiarlos y tratar de hacerte con las piedras mágicas.



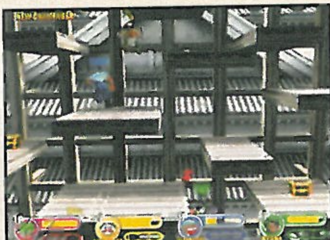
Gracias a algunos Power UPS podrás disponer de armas mágicas.



En el juego cualquier elemento es bueno para disparar.

Los personajes

En Power Stone 2 podrás disponer de una gran cantidad de personajes que háran las delicias en las acciones de lucha, que son las principales del juego. Estos personajes tienen un diseño muy divertido, muy al estilo manga, con lo que podemos afirmar que Power Stone 2 puede ser uno de los juegos más divertidos que puedas encontrar a la vuelta de tus vacaciones de verano.



Las batallas pueden ser a distintas alturas. Todo por la acción.



Un paso previo al castillo es el barco. Aquí también se combate.



¿De dónde demonios sale este bicho? (Un hombre de piedra)



En el barco la lucha es enconada, luego más. Curioso ¿no?



¡No puede ser! ¡Lluvia de piedras! ¡Esto es demasiado!



¡Vaya humor que tienen algunos! Habrá que bajarle los humos.



Con la magia se puede hacer maravillas. No dudes en usarla.

Como buen juego de combate, tienes toda la libertad del mundo para desarrollarlos dentro de unos grandes escenarios con unas muy conseguidas 3D. Los movimientos de los personajes son realmente espectaculares, pudiendo llegar a adquirir cualquier postura que tu imaginación pueda admitir. Como ves, Power Stone 2, pone a tu disposición un alto rendimiento de los gráficos y velocidad de resolución de tu Dreamcast, lo cual es un punto a favor del espectáculo. También tenemos la posibilidad de utilizar cualquier objeto que encontremos por nuestro camino como arma: jarrones, palos, ladrillos, piedras, etc. El objetivo fundamental es derrotar al rival y aquí vale todo. Pero además de vencer a los rivales, como ya te hemos señalado, hay que conseguir el mayor número de piedras mágicas. Estas las podemos recoger de cualquier lugar o bien arrebatárselas a nuestros rivales a base de tortazos.

El control del juego se basa en la intuición, muy acorde con las recreativas, lo cual aumenta de forma considerable tu capacidad de adaptación a la trama. La cantidad de movimientos que puedes hacer con los botones es muy alta haciendo más atractivo el desarrollo del juego. Como ves, Power Stone 2, tiene muchos alicientes y un gran elenco de personajes para que de este modo puedas disponer de diferentes variantes y puntos de vista, así como la posibilidad de jugar cuatro jugadores a la vez on line.

Este es un título a tener muy en cuenta y puede ser uno de los grandes éxitos para el soporte Dreamcast. No te preocupes que septiembre llega pronto, ten paciencia.

Ficha técnica

Nombre	Power Stone 2
Formato	DC
Desarrollador	Capcom
Distribuidor	Capcom
Género	Beat'em up
Lanzamiento	Septiembre 2000

Marvel Vs Capcom 2

Más palos que en la guerra

Por fin nos llega la conversión de la recreativa que tan buenos resultados proporcionó en la calle a Capcom. Los personajes de los tebeos Marvel enfrentados a los más carismáticos protagonistas de los juegos de Capcom. Lobezno, Hulk, Spiderman, Capitan América, Dr. Doom, Venom y otros muchos se enfrentarán a Jill Valentine de Resident Evil, Guile, Ryu y Zanguief de Street Fighter, Son, Rubyheart, etc. hasta un total de 50 personajes listos para darse de tortas unos a otros, aunque inicialmente sólo contaremos con 24 de ellos. A medida que vayamos accediendo al resto de los luchadores, podremos guardarlos en la unidad VM para utilizarlos posteriormente.

El juego se desarrolla en 2 dimensiones en combates de 3 asaltos. A este planteamiento clásico se le han añadido una serie de elementos y novedades que hacen de este juego uno de los mejores beat´em up que hemos podido probar.

Los personajes se agrupan en equipos de tres. Cada uno de ellos tiene unos super combos, pero al luchar en equipo pueden combinar estos ataques especiales para conseguir hiper com-



El diseño de los fondos simulando las 3D proporcionan un aspecto visual magnífico.


Los super combos consiguen ataques espectaculares y realmente efectivos.


Movimientos de todo tipo y golpes a diestro y siniestro, lo habitual en los juegos de lucha.



No esperabamos encontrar a algunos personajes, como este cactus gigante con patas.



Toma huevo de luz para el cuerpo. No te van a quedar ganas ni de respirar.


Apuesto a que no adivináis que extraño engendro es eso que aparece en pantalla.



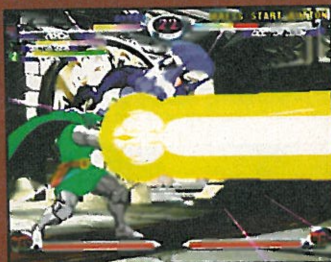
Volvemos a repetirlo, los combos del juego consiguen hacer que se nos caiga la baba.



¡Boom! Esta vez le ha pillado en toda la jeta. No quiero ver como habrá quedado después



El fantástico Dr. Doom, el malvado con la jeta más dura que hallais podido ver.



Desde luego no se andan con chiquitas, si hay que disparar se dispara todo.

bos en equipo, que han sido pensados especialmente para el combate en grupo. El juego en equipo también ofrece total libertad en cada asalto, pudiendo incluso intercambiar personajes durante el combate, los personajes en espera pueden irrumpir en escena para ayudar al personaje en acción, pueden contraatacar para salvar a un luchador herido, o incluso hacer retroceder al adversario.



Venom, este tío se disfrazó de traje solo para venir a la Tierra a veranear.



Otra vez el cactus gigante, con su mortífero golpe enredaderas de verano azul.



Los gráficos en plan dibujos animados son de lo mejorcito.

Ficha técnica

Nombre	Marvel Vs Capcom2
Formato	DC
Desarrollador	Capcom
Distribuidor	Virgin
Género	Beat´em up

Pacman World

Un clásico rejuvenecido



Ya hace 20 años que apareció un punto amarillo que se dedicaba a comer bolitas blancas para escribir, de esta manera, una de las primeras páginas de la Historia de los videojuegos. Hoy, con consolas de 128 bits y todo lo que esto supone, aparece de nuevo pero, como es lógico, un tanto actualizado.

Resulta que el enemigo número uno de Pac-Man, Toc-Man, ha secuestrado a la Señora Pac Man y a la familia. ¿Y cuál será nuestro papel? Por supuesto, nuestro trabajo será rescatar a nuestros máximos allegados. A través del juego tendremos un montón de puzzles para desarrollar, como los famosos juegos de encontrar llaves para ir abriendo puertas. Nos iremos encontrando con enemigos a quien habrá que vencer y tendremos que ir a lugares en los que saltar en ellos para abrir puertas, saltar sobre cosas, obtener alimentos y comer fantasmas. Todo esto lo convierte en un juego de plataformas realmente divertido. La dificultad del juego sube al avanzar pero no es demasiado alta. Podrás encontrar puertas galácticas que te llevarán a niveles con bonus. Al habilitar estos niveles secretos, irás adentrándote en el Modo Puzzle, un modo que cuenta con más de 30 laberintos. El juego original también se encuentra en este CD y entre las dos opciones y los 20 niveles extras de plataforma, hacen un juego con duración mayor de la esperada.

La jugabilidad es la de siempre en este juego tan simple pero tan adictivo, es decir, muy alta. Pero además, ahora no sólo vamos comiendo fantasmas, sino que también podemos correr, saltar, disparar las bolitas que nos comemos, y un largo etcétera. Y lo bueno es que con tantas cámaras y perspectivas, no hay ningún tipo de error en el movimiento.

Por si faltaba algo, el juego tiene unos gráficos muy cuidados y cuentan con un diseño excelente. El propio Pac-Man está muy bien hecho y ahora aporta hasta expresiones en su cara, además de nadar, correr, caminar o quedarse parado.

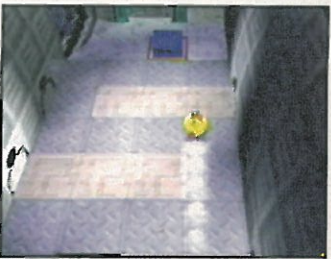
Como conclusión, hay que decir que, aunque es posible que el viejo Pac-Man siga siendo gracioso y jugable por lo que es –un juego simple y divertido- esta novísima versión mantiene el espíritu a la vez que se adapta a nuestros días.

Ficha técnica

Título	Pac-Man World
Formato	PSX
Desarrollador	Namco
Distribuidor	Namco
Género	Plataforma 3D
Lanzamiento	Sin confirmar



Nuestros queridos fantasmas, también se han cambiado con el paso del tiempo.



El juego presenta toda una serie de recovecos que te hacen caminar con cuidado.



El aspecto ha cambiado mucho, pero el juego sigue siendo igualmente apasionante.



Las nuevas posibilidades como correr o saltar se convierten en indispensables.



Como veis, el nuevo aspecto del Pac Man ha cambiado drásticamente.



Los gestos de la cara de nuestro amigo, delatan en cada momento su estado de ánimo.

Kirby 64: The Crystal Sharks

¡Tremendamente divertido!

Aunque en un principio se iba a tratar de un juego de carreras con vertiginosos descensos por laderas de montañas, al final el proyecto se quedó en unas imágenes y vídeos sin que supiéramos realmente de que iba el nuevo juego de HAL. Más tarde, todo se congeló y no llegaron más noticias acerca de Kirby hasta el año pasado, cuando se descubrió que ya no iba a ser un juego de carreras, sino un plataformas al más puro estilo HAL+Nintendo. Kirby 64: The Crystal Shards, es un plataformas en 2D con elementos en 3D. Con esto queremos decir que el juego se desarrolla como si de un plataformas normal se tratase pero con personajes y fondos que rotan construidos a base de polígonos. En esta ocasión, Kirby tiene que recorrer 8 mundos, con 5 áreas cada uno, en busca de los cristales que dan nombre al juego y tras los que van los malos de rigor.

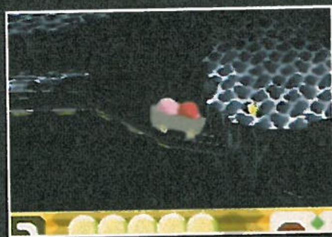
El aspecto gráfico es indudablemente infantil, sencillo y agradable a la vista y tiene una buena resolución. Sin embargo, y a pesar de la sencillez que embarga todo el juego, se nota que el equipo de HAL Laboratory se ha esforzado cuidando los entornos al máximo y añadiendo algunos efectos gráficos como el fuego o el agua. Pero lo que realmente más impacta al jugador, son las transformaciones de Kirby. Respetándose la idea original del juego de NES, nuestro héroe rosa sigue haciendo gala de sus innegables habilidades para absorber las cualidades de los enemigos. En total hay unas veintiocho combinaciones, y aunque algunas de ellas sean un tanto



Y es que como dice el sabio refranero: "Las apariencias engañan". Aquí es así.

decepcionantes, es esta faceta del juego la que alarga la vida del cartucho. Pero para alargar el juego un poco más, y debido a lo sencillo de terminar para los jugones más curtidos, HAL ha decidido incorporar una serie de minijuegos para multijugador realmente buenos y adictivos. Tendremos carreras con diversos niveles de dificultad, posibilidad de jugar en equipo con otro jugador o con la CPU y muchas más variantes.

En Japón ya están disfrutando con este juego desde hace algún tiempo, consiguiendo encaramarse a la quinta posición en la clasificación de los más vendidos del país nipón. Ahora sólo esperamos que no tarde mucho en llegar a nuestro país para que podamos disfrutar de las siempre divertidas aventuras de este carismático héroe, y es que Kirby 64 es una vuelta a los esquemas antiguos de la NES, Game Boy o incluso del genial Kirby Deluxe para SNES. No te dejes engañar por su aspecto un tanto infantil, porque Kirby es uno de los cartuchos más divertidos y fascinantes que pronto vas a poder encontrar para tu Nintendo 64.



Dentro de la mina podrás utilizar las vagonetas para dirigirte donde te interese.



Horas y más horas de diversión están garantizadas con este juego de aspecto tan original.



Mucha tentación es eso de encontrarse en pleno campo con un mantelito con comida.



Kirby es un auténtico maestro a la hora de absorber las cualidades de los demás.



Por encima de todo se trata de un juego muy divertido, que te engancha a la consola.



La apariencia infantil no está nada reñida con la diversión y la jugabilidad.

Ficha técnica

Nombre	Kirby 64
Formato	N64
Desarrollador	HAL Laboratory
Distribuidor	Nintendo
Género	Plataformas
Lanzamiento	Sin confirmar

Baldur´s Gate

Mi casco se ha comido tu espada

Este es probablemente el videojuego de rol más popular que se ha creado nunca. Cuando salió para el PC consiguió que todo el mundo se aficionara a los juegos de rol, pero a los juegos de rol más puro, aquellos que hasta entonces habían sido el coto restringido de una "minoría". Y es que este Baldur´s Gate es un título que únicamente puede calificarse como de rol sin atenuantes, algo que antes asustaba un poco a los no iniciados, que solían buscar títulos menos complejos.

BG contaba para su éxito con un sistema de juego muy intuitivo, una interfaz sencilla, un guión muy adictivo e intrigante, unos gráficos realmente buenos y un mapeado enorme. Todo esto se va a conservar en la versión para Dreamcast. Pero antes tendrá que aparecer en el mercado la versión para PlayStation de la que poco se sabe por ahora, salvo que si todo va bien saldrá en septiembre y que constará de 3 discos. Luego en octubre saldrá la segunda parte para el PC, Baldur´s Gate II: Shadows of Amn.

La historia del juego nos traslada a los Reinos Olvidados, un mundo



Vista isométrica y llena de color para unos gráficos de quitar el hipo.



Aihooo. Aihooo. A casa a descansar, lalala la, lalala la la. Aihooo. Aihooo. Aihooo.



Una gran variedad de criaturas y carne de cañón servirán para probar nuestra espada.



Los cofres y cualquier otro objeto que podamos coger se iluminará al señalarlo.



Como siempre, la exploración y hablar con otros personajes será fundamental.

El juego en red

Uno de los mayores atractivos del juego es la posibilidad que tendrá de jugarse en red. El grupo puede constar de hasta 6 personajes diferentes, y cada uno de ellos puede ser manejado por un jugador distinto. Aunque es muy fácil manejar a todo el grupo en el modo individual, la inclusión de varios jugadores, cada uno de ellos cuidando exclusivamente de su personaje, mientras colabora con el grupo, amplía de una manera enorme las posibilidades de diversión del juego.



Jugando en red ponerse de acuerdo será más difícil. ¿Se formarán líderes de grupo?



En los combates serán especialmente importantes los mensajes entre jugadores.

medieval fantástico, concretamente a la Costa de la Espada. El protagonista principal es un huérfano que se ve lanzado a una vida de aventuras cuando su maestro y protector muere asesinado. A partir de ese momento tendrá que averiguar quién mató a su mentor y en qué siniestra conspiración se encuentra envuelto. Una conspiración en la que intereses políticos, comerciales y malignos se entrelazan para construir una trama llena de acción y misterio.

Junto a la línea argumental principal se encuentran otras muchas misiones que no son necesarias para completar el juego pero que sí nos vendrán muy bien para aumentar nuestra experiencia, y hacernos con algunos objetos muy poderosos. La experiencia y el combate se basan en las reglas del AD&D, que a muchos ya les sonarán y que hacen que el juego sea realmente adictivo.

Con que la conversión a Dreamcast alcance sólo la mitad del nivel que tuvo el juego en PC, este nuevo título para la consola de Sega va a ser sencillamente imprescindible.















Ficha técnica

Nombre	Baldur's Gate
Formato	DC, PSX, PC
Desarrollador	Bioware
Distribuidor	Virgin
Género	RPG
Lanzamiento	Sin confirmar





El mapa

Baldur´s Gate utiliza un sistema parecido al de juegos de estrategia como Warcraft o C&C para ir revelando el mapa poco a poco, que podría denominarse como niebla de batalla.
Al principio la pantalla entera está a oscuras, a medida que vamos avanzando la oscuridad da paso al escenario, pero en las áreas que dejamos atrás una fina niebla gris cubre el paisaje, y aunque éste sigue visible no se muestra lo que sucede en él.



Este es el mapa principal, poco a poco se irá llenando con las áreas accesibles.



El mapa de posición sigue la misma lógica, no se descubre hasta que no lo recorremos.

El verano

La estación del año más esperada por unos y odiada por otros.

Por fin llega el verano, o qué fastidio ha llegado el verano. Esta es una de las estaciones del año que más pasiones levanta. Para unos son los meses de asueto, después de un largo curso lleno de tensiones. Para otros es una época en la que el calor se hace el rey y lo soportan difícilmente. Pero, para la mayoría es la época del año más esperada, simple y llanamente porque llegan las vacaciones.



En la costa podemos encontrarnos todo tipo de personajes. Mira a estos teutones.

Después de unos duros meses de trabajo o estudio, el estío nos trae como premio unos días en los que no sabemos si hemos acertado en nuestro planteamiento vacacional. Por un lado, no quieres ir con la familia, pero muchas veces te ves obligado, por otro, sabes que con tus amigos te lo vas a pasar muy bien, pero pueden surgir roces. De tal forma nos condicionan las vacaciones que no podemos evitar tener dudas a la hora de prepararlas. En la costa o la montaña qué más da, siempre hay alguna sombra que no deja que las cosas rindan a plena satisfacción.

De todos modos, a pesar de algunos padre estrictos, la diversión, aunque se tengan pequeñas broncas, está asegurada. Verano para descansar, verano para hacer nuevas y pasajeras amistades, verano para desfasar nocturnamente en las discotecas. Todo es posible en verano. Y lo es tanto que la canción más hortera posible se convierte en el gran éxito de la noche y del día., Exito, que por otra parte, es flor de un día, o mejor dicho, de unos meses. Es ahora cuando en los programas de José Luis Moreno veremos surgir cual ave fénix a eminentes artistas como George Dann, o grupos en clave rapera sudamericana tipo Proyecto Uno. Pero hay excepciones, Macarena recorrió toda la geografía hispana antes de dar el salto a los EE.UU. y convertirse en un éxito tal que si los Del Río no quieren grabar más discos lo pueden hacer sin problemas.



Aunque parezca increíble hay fechas en las que la playa está tranquila y sin gente

Verano para ponerse moreno. El mito del bronceado recorre todas las cabezas. Hay que coger sitio en la playa, achicharrarse y pasar un auténtico calvario hasta llegar al agua del mar, curtiendo nuestras plantas con la arena ardiente. Pero no pasa nada, todo vale, luego un poco de after sun, una ducha y a la disco a mover el esqueleto. De todos modos nos lo pasaremos bien. Aunque decidamos ir a la montaña y el agua del riachuelo de rigor esté tan fría que solo las truchas pueden aguantarla lo pasaremos bien, siempre habrá alguna forma de ser un noctámbulo empedernido. Porque es así, el verano es noche, hasta el más carroza se va a tomar alguna copita u horchata, que todo entra en el menú, para no ser el más triste del bloque de apartamentos o del camping, según las posibilidades de cada uno.

Aunque creas que esta es una visión negativa, nosotros bendecimos el verano, es más lo veneramos. ¡Viva el verano! Una







En las fiestas de los pueblos los toros es algo muy habitual. Ten cuidado no te confíes.





Cuanto más refrescantes más recordarás las fiestas que disfrutes en tus vacaciones.

época en la que si sobrevivimos a todos los sinsabores, apreturas, especialmente en agosto, los calores, y demás cosas, siempre diremos que nos lo hemos pasado muy bien, también se pueden utilizar otro tipo de expresiones. Hasta los que se lo han pasado mal, afirman con rotundidad lo mucho que se han divertido. Las vacaciones siempre merecen la pena, desde aquellos tiempos en los que un seiscientos tenía más capacidad que un autobús de dos plantas, el deseo incontenible de que llegue el verano es un pensamiento que ha asaltado una y otra vez las cabezas de generación tras generación. Pero para que sea más provechoso te damos una serie de consejos o reglas, con tal de que tus horas sean mejor aprovechadas:

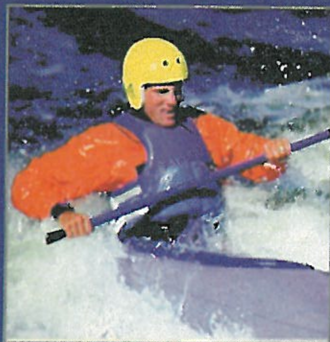
Si vas a un apartamento de dos habitaciones, cocina americana y, sobre todo, un solo cuarto de baño, acompañado por siete amigos o por todos los miembros de tu familia, lo único que podemos recomendarte es paciencia.
El camping no es lo que esperabas, los mosquitos no te dejan vivir y el vecino de la tienda de al lado ronca como un paquidermo, tienes dos opciones:

Unos buenos tapones para los oídos y algún repelente de mosquitos.O buscarte la discoteca más cercana y pasar noche tras noche sin parar de bailar.
Has querido cambiar de aires y la montaña no es lo que esperabas, además la alergia no te deja vivir, pues bien, unos buenos pañuelos y una guitarra para las canciones nocturnas serán tu buena compañía.

Empiezas a darte cuenta de que no soportas a tus amigos o amigas y la convivencia cada vez es más difícil. Ante esta situación lo



La discoteca es el templo del verano. Los DJ'S dirigen a la perfección los ritmos de la pista.



Los deportes de aventura tienen su demanda en el verano. Hay gente para todo ¿no?



Las terrazas de verano pueden ser una auténtica locura. Veraniega claro.

único que te puede salvar es que encuentres pareja cuanto antes y que se mueran de envidia ante tu felicidad.
No consigues entablar relaciones con el sexo contrario y te has convertido en lo más patético de la discoteca. Ante situaciones así no hay nada mejor que la fraternidad, es el momento de afianzar tus amistades veraniegas y empezar a pasar de todo.

Tu padre te hace la vida imposible, te has llevado los libros a la playa y no das un palo al agua, encima, tienes toque de queda porque tienes que estudiar. Aquí hay dos posibilidades:
La del buen hijo, adaptarte a la situación y cumplir.
La del joven irreprimible. Llegar tarde todas las noches y echarle la culpa a tus amigos. Esto hay veces que no cuela.
Has decidido pasar unas vacaciones deportivas, pero te das cuenta que esto es muy cansado. Ante esto olvida el proyecto de hacer el Camino de Santiago y haz parada permanente en algún sitio turístico que te pille a mano. Proyectos así se pueden dejar para el futuro.

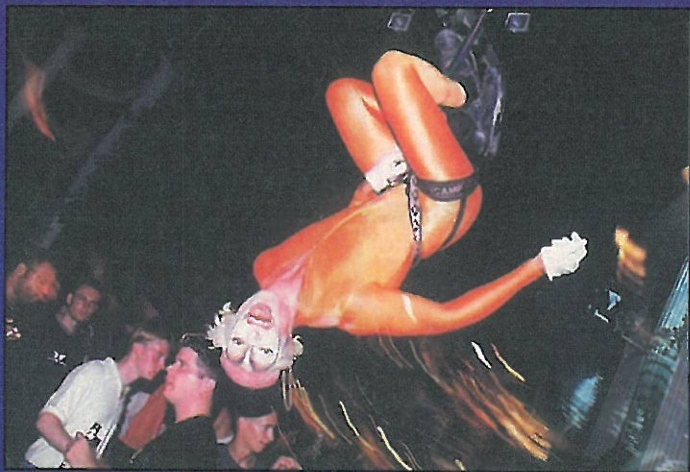
El último consejo. Pásalo bien ante todo, no lo dudes, pon de relieve tus aspectos positivos, no discutas, porque el próximo verano tardará un año en llegar y tampoco es cuestión de desperdiciar las vacaciones en tonterías.

En fin, el verano ha llegado, con su bullicio y con las ganas de pasarlo bien. Esto es lo mejor de la época estival. Por cierto, si decides ir a algún festival, olvida ciertas reglas higiénicas, comer bien o cosas por el estilo, disfruta la música y sé alternativo. Es una experiencia única. El verano siempre es una experiencia única y así es como hay que tomarlo. Felices vacaciones a todos.



Sol y sombrillas. Uno de los destinos favoritos del personal en verano.





Cuidado con los vampiros de las discotecas, nunca sabes por donde irán.

Mountain Bike

Un deporte en pujanza y divertido.

El mountain bike es una variante del ciclismo que nos acerca a la naturaleza de forma directa. Actualmente está teniendo mucha pujanza como competición deportiva, de hecho en Sidney se estrena como modalidad olímpica, y se está poniendo de moda. Ya no es raro ver a los niños por las calles hacer sus pinitos con las bicicletas de montaña, aunque sea por las ciudades.

La bicicleta es un medio de transporte cómodo, autónomo y saludable. De hecho no contamina, cosa que debe importarte, ya que no necesita hidrocarburos, sólo la fuerza de tus piernas. Además quién no ha querido emular a Induráin en alguna ocasión. Sin embargo, la bicicleta de carretera es menos asequible que la mountain bike, aunque las de competición son bastante caras, y esto hace que no nos compremos la bici del navarro y sí la de Marga Fullana, la campeona del mundo de la especialidad de montaña.

La mountain bike o bicicleta todo terreno (BTT), que es así cómo se conoce en nuestro idioma, ha vuelto a popularizar el vehículo de pedales por estos lares, cosa que es positiva, y además ha facilitado la afición por el conocimiento de las rutas naturales y el senderismo. Al apartarnos de los peligros de la carretera la bici de montaña ha ganado la partida y esto se nota en las altísimas ventas que tiene, no solamente en España, sino en toda Europa.

Haciendo un poquito de historia, deciros que las primeras aventuras de este tipo de bicicletas debemos remontarlas a la Alta Saboya (Francia) en los años setenta. A estos locos del manillar se les conoció como "Cyclomuletiers" y hacían rutas por encima de los 3000 metros, por caminos donde nunca nadie se había atrevido a meter una bici. Estos pioneros llegaron incluso a redactar unas normas de comportamiento en las zonas de montaña para agredir al medio en su más



Gracias a la Mountain Bike podrás disfrutar de todo el encanto de la naturaleza.



Esto si que es un gran salto. Algunos dan espectáculo y todo.



El descenso puede que se una de las pruebas más espectaculares de este deporte.



En sus puesto, la carrera va a comenzar y esto se pone caliente.



¡Ooops! Que se me va la rueda trasera y pierdo el hilo de la carrera.

mínima expresión. En EE.UU, en los años ochenta, se empezaron a organizar las primeras carreras de competición. Siendo la mítica Repack una de las primeras. Acababa de nacer el Mountain Bike como modalidad deportiva.

Como deporte tiene varios tipos de competición: descenso, contrarreloj y carrera. Aunque te parezaca duro, que lo es, el número de practicantes va en aumento. Pero si lo que te gusta es disfrutar del paisaje o hacerte una excursión con tus amigos, no dudes que la bici de montaña es una gran compañera. Gracias a ella podrás llegar a sitios que nunca te has podido imaginar, conocer pueblos y zonas en las que la naturaleza es la gran reina del lugar. Eso sí, si lo que te gusta es la competición, hacer arriesgados descensos y algún otro salto y volar por los aires, ya sabes, a entrenar y a informarse, aquí en España cada vez hay más competiciones. Y si lo que quieres es no molestarte, te importan poco las bicis y los demás deportes, desengáñate y pincha el canal en el que pongan los Juegos Olímpicos de Sidney y anima a nuestra campeona que lo mismo nos da una sorpresa y queremos ser todos ciclistas de montaña.

Así que ya sabes, eso sí, tener un equipo en condiciones, como casco, rodilleras, etc., nunca está de más. Así que ánimo y a perder unos kilitos.



Con la Mountain Bike podremos acceder a caminos por los que el coche no puede entrar.



Llegar a la meta es una gran satisfacción para cualquiera



Las competiciones tienen gran tradición en EE.UU. En Europa ya van cogiendo solera.



Llevar un buen equipo te puede salvar de muchos golpes



Hay momentos en los que este deporte es duro. Tómatelo con tranquilidad.



Saltar se salta bien. Y la caída qué. Buenos reflejos y sangre fría es lo que hay que tener.



La bici de montaña se puede practicar en familia perfectamente. Si no con tus amigos.

Mazinger Z

Los orígenes del Manga

MAZINGER

Pues sí, en esta ocasión vamos a hacer un poco de historia de estos dibujos japoneses. Los más mayores recordaréis a este robot gigantesco cuyo cerebro era controlado por un adolescente, el famoso Koji Kabuto. Mazinger Z nació a principios de los 70, gracias a Go Nagai, pero no llegó a España hasta los primeros años de los 80. Mazinger realmente marcó una época y llenó de complementos de la serie todos los grandes almacenes del país. Los niños de la época querían ser como Koji y admiraban los grandes poderes de un robot diseñado para salvar al mundo de las fuerzas malignas. Frases como ¡Puños fuera! fueron muy habituales en los patios de los colegios. Se puede decir que Mazinger Z fue el primer Anime japonés que respondía a los cánones del más puro estilo Manga de acción. Pero no fue el primer Anime japonés que llegó a la televisión española, entonces sólo había dos canales, ya que nos fuimos acostumbrando a su peculiar estilo a través de Heidi, pero esta era muy sentimental. Mazinger, sin embargo, anunciaba lo que estaba por venir, tal es el caso de la Bola de Dragón.







Así era como Koji y Mazinger Z se convertían en cuerpo y cerebro.



Mazinger y Afrodita. Amor a primera vista.

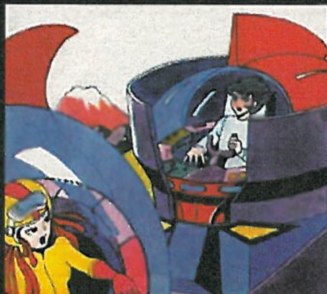
Aunque te parezcan los dibujos un tanto simples, en los años ochenta Mazinger Z fue capaz de romper con el monopolio de las animaciones americanas, ya sea por su innovador estilo, o por el desarrollo de unas historias que se basaban en la acción más pura. No eran unos ratoncitos perseguidos por un gato o cosas por el estilo, eran historias protagonizadas por humanos por lo que la identificación con Koji Kabuto era más



Mazinger Z no ha dejado influenciar las producciones posteriores.



La banda al completo. Los buenos y los malos de la serie.



Koji y Sayaka los dos grandes protagonistas de la serie. Ya se sabe... los que se pelean





Este es un primer plano de Koji Kabuto, el cerebro de Mazinger Z.



Estos eran los poderes de Afrodita. Aleccionador.











Mazinger, gracias a unas alas mecánicas, podía volar.

fácil que con Pxie y Dixie. Pero Mazinger no estaba sólo, ya que tenía como compañera a otro gigantesco robot, Afrodita, animación que supuso una ruptura total puesto que sus pechos eran unos misiles que salían disparados cuando era necesario, cosas de los japoneses. Además la conductora y cerebro de Afrodita, Sayaka, tenía una relación no muy clara con Koji Kabuto.

Mazinger procedía de un gran laboratorio en el que le asignaban sus misiones, en este lugar estaban los verdaderos cerebros del proyecto Mazinger, el Doctor Kabuto, padre de Koji, y el profesor Yumi, personajes que no aparecían mucho en los capítulos pero que nos ponían en situación, a parte de controlar todo el ceremonial de introducción de Koji en la cabeza del robot y su salida al exterior.

Los malos de la serie evidentemente tenían que estar en proporción con los poderes de Mazinger, eran realmente terroríficosy le ponían las cosas al límite a nuestro héroe.

Estos eran el Doctor Infierno y el Barón Ashler, que con sus oscuros poderes siempre tenían como objetivo dominar la Tierra. Pero para evitarlo siempre estaban Mazinger y Afrodita.

Afrodita por desgracia desapareció de la serie, una lástima, por lo que tuvieron que asignar a Mazinger una nueva novia, esta se llamó Minerva X, que no era más que una reprodución femenina del protagotista, las dosis de cariño entre ambos robots aumentaron considerablemente pero ya no era lo mismo.

En fin, si te gusta el Manga, no te viene mal conocer los orígenes y lo primero que llegó a España, Mazinger tuvo sus secuelas y muchas de sus acciones fueron reproducidas en series como Comando G o Power Rangers. Pero su principal virtud es que abrió camino al Manga y a los Animes japoneses en España. Esto no es más que un reconocimiento a esta labor. Como decía Koji Kabuto ¡Puños Fuera! y a salvar la Tierra.



¡Cuidado! Que viene Mazinger a salvarnos de los malos.











¡Puños fuera! La acción favorita de Mazinger.

Pearl Jam

Los reyes del grunge atacan de nuevo

Depués de su magistral álbum en directo, Pearl Jam, el grupo de Seattle, nos ofrece una nueva pieza de estudio. "Binaural" es su nombre, y, como no, es una continuación, una vuelta más a los sonidos que siempre les han caracterizado. Eddie Vedder sigue con su inconfundible voz hablándonos de historias cotidianas que, como demostraron en su anterior trabajo "Yield", toman un tinte más positivo si las comparamos con sus tres primeros L.P.'s .

La historia de una gran banda

La historia de Pearl Jam, en sus primeros años, está ligada al movimiento musical y cultural que surge en la costa Oeste de EE.UU., más concretamente en la ciudad de Seattle. También es famosa la competencia surgida entre esta banda y Nirvana, el legendario grupo del malogrado Kurt Cobain, cuya única secuela reseñable es la banda de Dave Grohl, Foo Fighters. Nirvana representó el paso fugaz de un grupo musical que dio una dimensión internacional al Grunge, pero Pearl Jam supone la continuidad aunque, todo sea dicho, los de Eddie Vedder han conseguido ser uno de los grandes del rock'n roll de todos los tiempos.

Pearl Jam actualmente mantiene casi la misma formación que antaño, salvo algunos cambios en la batería, es decir, que no es un grupo de un solo nombre, es una banda sólida en la que todos sus componentes forman una estructura compacta participando en todos los aspectos que forman parte en la composición y producción de sus canciones. Muchos críticos consideran que este último L.P. del grupo de Seattle es más de lo mismo, que son poco innovadores, aunque tampoco saben definir en qué consiste la tan proclamada innovación. Pearl Jam siguen fieles a su estilo a imitación de otras leyendas a las cuales ellos admiran, tal es el caso de Neil Young, recordemos la estrecha colaboración entre el grupo y el canadiense plasmada en "Mirrorball", obra



Los Pearl Jam se divierten. A pesar de su melancolía son divertidos.

Discografía

Pearl Jam es uno de los pocos grupos que se han mantenido en primera línea con todos sus discos. "Binaural" no puede ser una excepción. Esta es su obra:





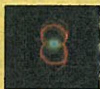








- TEN: Su primer LP, el inicio de todo.
- VS: El gran bombazo, a partir de aquí pasan a ser un grupo con importantes ventas. Muchos piensan que este es su gran disco.
- VITALOGY. ¿un bajón? No creemos, pero posiblemente sea el menos conocido.
- NO CODE. Una vuelta de tuerca más y de nuevo en lo más alto.
- YIELD. El cambio hacia el optimismo.
- LIVE, ON TWO LEGS. Sobre las dos piernas, encima del escenario y con toda su potencia.
- BINAURAL. La última perla.



También han colaborado en varias bandas sonoras. ¿A nadie le suenan sus canciones en la película "Singles". Estos son los créditos:

- SINGLES
- JUDGMENT NIGHT
- HYPE
- BASKETBALL DIARIES (Diario de un Rebelde)









en la que Pearl Jam fueron el acompañamiento del gran Neil Young.

Es evidente que en "Binaural" los grandes seguidores del grupo nunca se sentirán defraudados, Pearl Jam sigue dando lecciones de guitarreo y buen gusto rockero, al más puro estilo de los grandes, con un extraño equilibrio entre la fortaleza y la dulzura característica en ellos.
Realmente un disco muy recomendable y que esperamos que disfrutes si cae en tus manos.

La historia del grupo la tenemos que relacionar con todo el movimiento musical que surge en Seattle a finales de los 80. Varios de sus miembros fundadores tuvieron importantes experiencias previas con otros grupos como Green River o Mother Love Bone. Esta última estaba liderada por Andrew Wood que, tras su muerte, dejó huérfanos a Stone Gossard, guitarrista del grupo, y Jeff Ament, bajista. Después de varios contactos con Chris Cornell, cantante de Soundgarden, ambos, Gossard y Ament comienzan a tocar en una banda amateur llamada Luv Co, junto con su compañero de escuela Mike McCready, aunque continuaron con Cornell un proyecto paralelo que cristalizó bajo el nombre de Temple of Dog. Visto el buen resultado y lo bien que funcionaban juntos decidieron formar un nuevo grupo con amplias miras, la base estaba hecha, Ament, Gossard y McCready formaban un todo sonoro bastante competente, pero faltaba un vocalista de garantías y un batería. A través de su amigo Jack Irons, músico de Red Hot Chili Peppers y Red Cross, conocieron a un cantante de San Diego que había formado parte de bandas locales. Este no era otro que Eddie Vedder, cuando Gossar y Ament escucharon su voz no dudaron que era su hombre. Aparte de su voz les impresionó su intensidad en sus interpretaciones lo cual anunciaba unos buenos resultados en directo. Después de unos días ya tenían un repertorio decente y a las pocas semanas dieron su primer concierto. Había nacido oficialmente Pearl Jam, más aun después de publicar su primer disco "Ten". Desde este punto hasta hoy su crecimiento ha sido imparable.

Algunas letras de Pearl Jam en castellano

Estas letras os servirán para que sepáis que es lo que intentan expresar Eddie Vedder y sus compañeros a través de sus canciones, esperamos que os gusten. Aquí las tienes:

Alive (Vivo)
Ten

"Hijo" - dijo -, "tengo un pequeño cuento para ti"
"Quién pensabas era tu papá no era nada excepto un..."
"Mientras estabas sentado sólo en casa a la edad de trece"
"Tu verdadero papi estaba muriendo, perdona no lo conociste, pero estoy contenta de que hayamos hablado".

Oh yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, todavía estoy vivo
¡Hey!... oh...

Oh, ella camina despacio, por la habitación de un hombre joven
Ella dijo "estoy lista...para ti"
No puedo recordar nada hasta este mismo día
Excepto la mirada, la mirada.
Tú sabés donde, ahora no puedo ver, sólo miro fijamente.

Yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, todavía estoy vivo
¡Hey!... oh...

"¿Pasa algo malo?", dijo
Por supuesto que sí
"Todavía estás vivo", dijo
Oh, ¿y merezco estarlo?









Un momento de tranquilidad. El paisaje natural junto a ellos.



Preparándose antes de un concierto. Sus directos son explosivos.

¿Es esa la pregunta?
Y si es así, y si es así, ¿quien contesta, quien contesta?

Yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, yo, todavía estoy vivo
¡Hey!, yo, todavía estoy vivo

Daughter (Hija)
Versus

Sola...indiferente...la mesa del desayuno en un cuarto de otra manera vacío
Mujer joven...violines (encia)...el centro de su propia atención
La madre lee en voz alta, la nena trata de comprenderlo
Trata de hacerla sentir orgullosa
Su cabeza se cubre de sombras
El cuarto pintado...no puede negar que algo no anda bien...

No me llames hija, no corresponde
La foto guardada me recordará

Ella toma las manos que la sujetan abajo...
Ella va a subir...

No me llames hija, no corresponde
La foto guardada me recordará

Hail, hail (Salud, salud)
No Code

Hay suficiente lugar para ambos?
Ambos separados?
Estamos unidos por obligación?
Eso es todo lo que hemos conseguido?
Recibo las frases, y luego consigo pensar
Pero no quiero pensar, quiero sentir!
Cómo me siento? Y cómo...?

Si eres la única, nunca te seré suficiente
Salud, salud, los afortunados, me refiero a los enamorados

Juré que te amaría hasta el día de mi muerte, y más allá


La intensidad de sus conciertos es innegable.

Iremos al mismo lugar? Si es así, puedo volver?
Es un huevo rodando grueso y pesado, todo el pasado que acarreamos
Si pudiera ser nuevo, me subestimás

Si eres la única, nunca te seré suficiente
Salud, salud, los afortunados, me refiero a los enamorados

A veces me doy cuenta, que puedo ser tan bueno como me lo permitas
Eres mujer suficiente para ser mi hombre? Vendados mano a mano?

Lunes negro, una carrera que no puede ser ganada
Yo saludo a los afortunados, me refiero a los enamorados
Si eres mi única, que bien, mi única...
Quiero ser el único, Ganaste
Nothing As It Seems (Nada Como Parece)
Binaural

No se siente como en casa. Él está un poco desubicado.
Y todas esas frases sueltas. No hay nada como tu poesía.
Mezclándose, e imponiéndose.
No se siente como la metadona.
Una voz áspera completamente sola. No hay nada como tu barítono.

No es nada como parece. Lo poco que necesita. Es el hogar.
Y lo poco que él ve. No es nada que reconozca. Es el hogar.

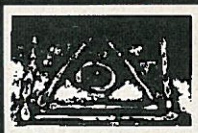
Un cromosoma sin invitación.
Una capa como el ozono.

No es nada como parece. Todo lo que necesita. Es el hogar
Y lo poco que dice no es nada en lo que crea.

Guardando un día soleado. Algo, talvez dos colores.
Cualquier cosa de su propiedad.
Un trozo de la piedra angular.
¿Quién bromea? día lluvioso. Un ticket de ida a la lápida.
Ocupaciones abatidas. Un susurro a través de un megáfono.

No es nada como parece. Lo poco que necesita. Es el hogar.
Y lo poco que él ve. No es nada que reconozca. Es el hogar.
Y lo poco que él dice. Un poco amargo. Es el hogar.

PEARL JAM


También se reconocen por el triángulo. Un logotipo más profundo.



Este es su logotipo. Una imagen sintética para un grupo denso en sus letras e ideas.


Los chicos de Seattle al completo. Un grupo compacto.


Sus letras son tan extrañas como ellos, o más.

Millennium Chess


Un juego ancestral de estrategia


El mejor ajedrez virtual


Emula a los maestros del tablero


Desarrolla tu inteligencia


Perfecciona tu estilo ajedrecístico



Sólo 18,00 €

PC CD rom **2.995 Ptas**

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

Disfruta del milenario juego del ajedrez desde otra dimensión. "Millennium Chess" es un simulador de ajedrez con el que podrás desafiar a familiares y amigos o al propio ordenador. Incluye manual con amplia información



COMPATIBLE WINDOWS 98


Software en castellano

Digital Dreams MULTIMEDIA

Digital Dreams Multimedia
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (España)
Fax: +34 91 304 17 97
www.ddmultimedia.com

Para más información, llamar al teléfono +34 91 304 06 22

Micro Maniacs

Las alocadas carreras de la serie "Micro Machines" atacan de nuevo

Entre los numerosos juegos dedicados a los conocidísimos "Micro Machines" encontramos este nuevo título. La acción de "Micro Maniacs" se basa en una serie de carreras, esta vez a pie, donde pueden competir de 1 a 8 personajes. Cada personaje es de lo más curioso, muy caracterizados y cada uno de ellos con sus distintas características. Los "Micro Maniacas" correrán a toda velocidad por todos los escenarios de los que disponemos para afrontar las distintas modalidades de carrera, en grupo o uno contra uno, este último consistente en ganar determinados tramos del circuito que pone a tu disposición el juego. Dependiendo del circuito podrás encontrar grasa que te hará resbalar sin control o pegamento con el que te frenarás de forma desesperante durante algunos segundos. Si te pasas de frenada derraparás sin control llegando a chocarte con los obstáculos que puedes encontrar por el camino. El juego responde a una estructura muy simple consistente en correr más que nadie y si fuera necesario utilizar malas artes para quitarte a tu contrincante del medio, todo con tal de llegar a la meta el primero. Puedes coger bolas brillantes para aumentar tu velocidad, subir paredes o saltar a gran altura gracias a distintos elementos que forman parte esencial del circuito de carrera, pero cuidado con caerte cuando estés sobre una mesa o sobre cualquier sitio de considerable altura. Si tienes habilidad en las curvas y no te da miedo la velocidad pedestre no tendrás problemas en afrontar la carrera con éxito, si no, paciencia, si eres novato unas cuantas carreras, no muchas, te servirán para ir cogiendo el aire al juego. Es decir, no resulta excesivamente difícil adaptarte a las situaciones y si quieres pasar un rato divertido en un corto espacio de tiempo, aquí tienes el juego perfecto. Eso sí, si lo que quieres es una más larga duración es posible que "Micro Maniacs" te resulte un tanto corto ya que una vez finalizada la carrera debes empezar de nuevo. Pero a pesar de esto no te decepciones ya que la caracterización de los personajes, los distintos detalles de los circuitos te resultarán bastante atractivos, aunque puedas pensar que en cuestión de gráficos no aporta nada, este tema no parece que sea fundamental ya que su fuerza la encontramos en la tremenda



Te los puedes encontrar en la cocina de la casa a la hora del desayuno.


Cuidado con la unidad de CD-Rom Puede ser una trampa.


También al lado del teclado del ordenador de tu padre.


¡Preparados para la carrera! ¡Esto está que arde!

originalidad de personajes y situaciones. Además, en el transcurso de la carrera se van adoptando diferentes puntos de vista, de tal modo, que te facilita meterte en el ritmo de competición y aumenta también la rapidez y espectacularidad del juego . En cuanto a sonido son destacables los acertados efectos especiales, tanto los referentes a movimientos, o la acción de correr como los derrapajes, así como cuando saltas o subes una pared agarrado a una rejilla. Los escenarios se sitúan en habitaciones de niños, en la cocina, sobre la mesa del ordenador, en el jardín... incluyendo, claro está, como obstáculos, otros modelos de "Micro Machines", lo cual añade la conocida marca de la casa.
En resumen, "Micro Maniacs", nos aporta una nueva modalidad dentro de la serie de juegos dedicados a los famosos juguetes "Micro Machines". El juego responde a todos los alicientes que pueden tener estos personajes de miniatura. A destacar la fácil adaptibilidad que tiene para el jugador ya que, al no ser excesivamente difícil en su estructura, puedes cogerle el ritmo en corto espacio de tiempo; también es destacable la modalidad de carrera, bastante original, puesto que los personajes practican el tipo de carrera más sencillo que hay, es decir, a pie. A parte de esto, siempre resulta agradable la gran cantidad de detalles que aporta a través de unos gráficos aceptables aunque, es evidente, pertenezcan a otras modalidades de "Micro Machines" o sean recreaciones de objetos domésticos.
En su contra se puede destacar la corta duración de cada competición ya que sino eres lo bastante rápido con tus reflejos es bastante fácil que te veas relegado a la última posición sin posibilidad de reacción, esto se debe a que los circuitos son pequeños y tan sólo se dan tres vueltas a lo largo de la carrera. Aunque más interesante, la modalidad de uno contra uno, que consiste en una eliminatoria en la cual se deben ganar distintos tramos, también resulta corta en su duración. Pero es reseñable la gran cantidad de detalles utilizados para resaltar que nos encontramos en un mundo adaptado al tamaño que exige ser un "Micro Machine", además estos detalles aportan una gran dosis de humor a la acción del juego, si es que los personajes no resultan lo suficientemente graciosos de por sí.
En definitiva un juego interesante, con mucha acción y bastante divertido, aunque siempre te deje con las ganas de seguir más. Para ello no tienes más que comenzar una nueva y emocionante carrera de "Micro Maniacs"


No despiertes al gato, puede ser peligroso.


Los altavoces son obstáculos también. Cuidado con chocar.


El tocadiscos es la pista de carreras Curioso ¿No?


En el jardín la carrera es un espectáculo. Plantas, macetas, ...

Los personajes

Los personajes de "Micro Maniacs" son de lo más variado, aunque tienen como característica común su futurismo. Muchos de ellos son verdaderas mutaciones cuyo diseño es realmente atractivo y de lo más divertido. Aunque los veas con cara de malos, no te preocupes en el fondo son buenos chicos, aunque no se lleven bien entre ellos ya que es imprescindible llegar el primero en la carrera hacia la meta. No importa el lugar y los obstáculos, a través de sus características podrás afrontar de una u otra forma la carrera hacia el final. Cuidado con chocarte o caerte y suerte en tu camino. Estos son los rostros y cuerpos que puedes utilizar en las diferentes carreras y situaciones:




La chica de los "Micro Maniacs"


Rápido y fuerte.


El moderno del grupo

Cuidado con sus alocadas habilidades

Ficha técnica

Nombre	Micro Maniacs
Formato	PSX
Desarrollador	Codemasters
Distribuidor	Proein
Género	Carreras
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**6**

Hogs Of War

Bienvenido a las batallas de cerdos

La verdad es que este es un juego curioso y muy divertido. Después de una gran introducción en la que un cerdo sargento nos pone al día de cuáles son nuestras órdenes y nuestros objetivos entraremos en la faena que supone la guerra.

Una vez elegido nuestro ejército entre cerdos ingleses, franceses, rusos o japoneses, debemos prepararnos para acometer una confrontación en la que cada contendiente respeta caballerosamente el turno del contrincante, es decir, que el modo de batalla diseñado para este juego es la de combate por turnos, muy en la línea de Worms. Por esta razón, además de aprender el buen manejo de las armas y ser bastante certero en tu puntería, debes situar de una forma defensiva a tus soldados para que cuando ataque el enemigo no tenga facilidades para usar sus armas que, evidentemente, son las mismas que las tuyas. Por esta razón "Hogs of War " aumenta su interés ya que no se trata de un juego simplemente gracioso, sino que tienes que usar tu inteligencia e intuición para afrontar con éxito las distintas misiones. Pero a pesar de este tinte de estrategia que podemos encontrar en su acción, la nota dominante siempre está es la clave humorística: las conversaciones entre el sargento y el recluta son continuas; a esto hay que añadir los improperios que se sueltan entre unos contrincantes y otros. Es destacable que el acento de procedencia y los gruñidos porcinos de los soldados es de lo más "realista".

"Hogs of War" tiene una gran calidad de sonido y unos gráficos más que aceptables con una gran cantidad de detalles, y la caracterización de cada recluta, con su nombre propio y con alguna característica personal como por ejemplo que utilice gafas. Además para facilitar la labor estratégica siempre estará presente un mapa, en el lateral de la pantalla, para que te sitúes y sepas dónde están los componentes del ejército contrario. Te repetimos que la estrategia es algo fundamental y además debes controlar el tiempo porque si no lo utilizas para un ataque, el enemigo tiene la posibilidad de contraatacar, con lo que pierdes tu movilidad y estas a expensas de la táctica que tome. Pero no te preocupes, si sabes guardar energía aguantarás de forma aceptable los ataques de tu contrincante, aunque pierdas cierta cantidad.

Sin duda "Hogs of War" es un juego muy divertido que podrás dominar con facilidad si sigues al pie de la letra las instrucciones de tu sargento y si entrenas duro en la misión de entrenamiento. A partir de ahí la guerra por los desperdicios está servida. Que tu instinto de cerdo te lleve a la victoria a lo largo del mundo porcino.



Observa los detalles de los reclutas, este lleva gafas y tiene cara de panoli.



El nivel de aprendizaje además de divertido nos será muy útil.



Como toda guerra que se precie se desarrolla por tierra ,mar y aire.



Como en otros juegos de estrategia la posición en el terreno de juego es fundamental.

Ficha técnica

Nombre	Hogs of War
Formato	PSX
Desarrollador	Infogrames
Distribuidor	Infogrames
Género	Estrategia por turnos.
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**7**

Radikal Bikers

Los pizzeros van a toda pastilla por la ciudad

Este sí que es un juego divertido cien por cien. Si te gustan las emociones fuertes, conducir con una scooter a toda velocidad por las calles de tu ciudad o por el parque y las alcantarillas, y además no quieres que te pase nada, esto es tu juego, sin duda. Radikal Bikers es un título muy original y con unas altas dosis de humor. Habrá momentos que no podrás creer lo que estás viendo en la pantalla de tu PSX, es de verdad un juego poco usual.

Radikal Bikers tienen una estructura sencilla ya que son simples carreras de obstáculos. Lo original está en las dificultades que puedes encontrar, todas ellas diseñadas con bastante humor, desde los atropellos de los coches que te vienen de frente, hasta los saltos que puedes dar a través de unas originales rampas. Cuando corras por los circuitos que incluyen túneles o son simples alcantarillas podrás usar las paredes de peraltes, lo cual aún mayor espectacularidad.

Controlar a los motoristas no resulta difícil, al revés, sus controles son sencillos y bastante intuitivos. Los movimientos de los personajes, gracias a sus caracterizaciones, son muy curiosos ya que pueden patear a una furgoneta como echar la rodilla al asfalto para poder trazar una curva de 90°.

Este título te ofrece tres modos de juego: Arcade, Radikal y Dos Jugadores. El modo Arcade sirve más que nada para que te vayas habituando al estilo del juego y conducir la moto de pizzero. El Modo Radikal es el juego al completo, con todos los personajes y con todas las scoters de las que puedes disponer, más que por la potencia, que no tiene importancia en este caso, elige tu moto por el modelo que te guste. En este juego vale más la habilidad que otra cosa. No solo es carrera ya que hay que coger puntos y tardar poco, muy completito.

En fin, un juego bastante original con una enorme dosis de humor. Esto de vez en cuando no viene mal, hay que divertirse.



En los túneles tendrás que tener mucho cuidado con las paredes, te puedes frenar demasiado.



No te preocupes por la circulación. Tu eres el rey de las calles.



¡Cuidado con los peatones! Esta señora se puede enfadar mucho con tu conducción.



Si coges uno de los bonus tu turbo se dispara, entonces correrás de verdad.



Los toneles pueden ser trampas. No tienes más que saber esquivarlos con tu moto.

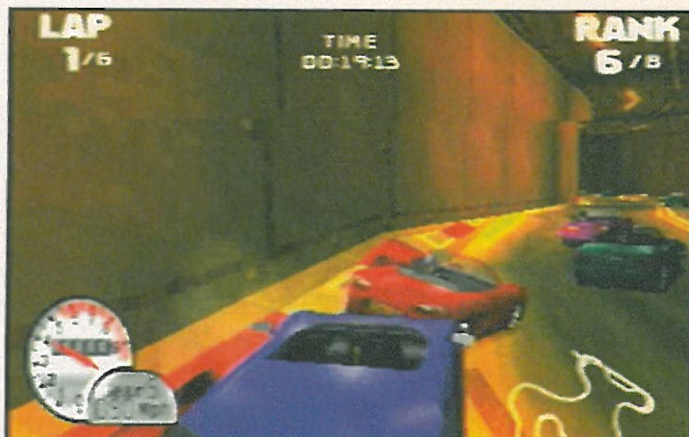
Ficha técnica

Nombre	Radikal Bikers
Formato	PSX
Desarrollador	Atari
Distribuidor	Infogrames
Género	Carreras
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★☆☆☆
Total	**7**

Roadsters

Cómo hacer carreras de coches con apuestas de por medio.

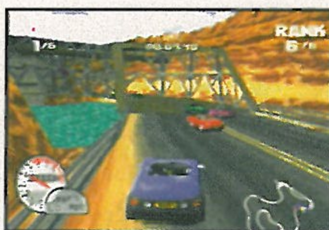
Bienvenidos a las carreras de turismos deportivos con apuestas. Este es el aliciente de un juego que además de tener todos los ingredientes de una típica carrera de coches, incluye la posibilidad de apostar para conseguir dinero y mejorar de esta forma nuestro equipo de carrera e incluso poder adquirir un nuevo coche con mejores prestaciones. Pero para llegar a estos niveles tenemos que pasar un duro entrenamiento antes de acceder a la modalidad Roadter Trophy que es la opción más completa. Aunque puedas entrar directamente al trofeo, esta no es la elección más conveniente sin haberte ejercitado en el Time Trial, modo individual, o en la Quick Race, que permite competir contra otros contrincantes.



¿De dónde sale esta dichosa pared? Cuidado, cuidado... Puedes salir despedido.

Roadsters es un juego sin muchas pretensiones, bastante sencillo, que no busca otro objetivo que el de divertir durante un buen rato. Una vez elegido el idioma, verás que puedes elegir entre tres categorías diferentes (A,B,C) que, dependiendo de la cilindrada de los coches, tienen un nivel mayor o menor de dificultad que podrás ir subiendo a medida que ganes apuestas. Una vez escogida la categoría, puedes seleccionar el piloto que tu desees, y aquí empieza lo bueno, tenemos al menos diez modelos de coches a elegir, dependiendo del nivel, dentro de las mejores marcas de deportivos. Cada coche muestra un cuadro de características incluido su precio, también podemos poner techo al vehículo o elegir su color. A medida que avancemos las dosis de emoción irán aumentando porque las apuestas, la velocidad y la necesidad de tener siempre a punto el coche es algo ineludible, y si tienes algún problema con el coche entra en boxes.

La acción de carrera es bastante sencilla, así como el diseño de los escenarios, aunque existe una diferenciación si circulamos por asfalto o por tierra. Los coches tampoco tienen una resolución muy buena que digamos aunque es suficiente. No por esto se puede afirmar de forma rotunda que este título sea un juego malo, al revés, se trata de un juego de carreras bastante interesante, cuyos puntos positivos los podemos encontrar en su alta jugabilidad, y resulta bastante rápido con lo cual no pierde enteros en su espectacularidad. Además la variedad de coches y la posibilidad de poder mejorar a través de las apuestas es un claro valor a su favor. A esto añadir que sus



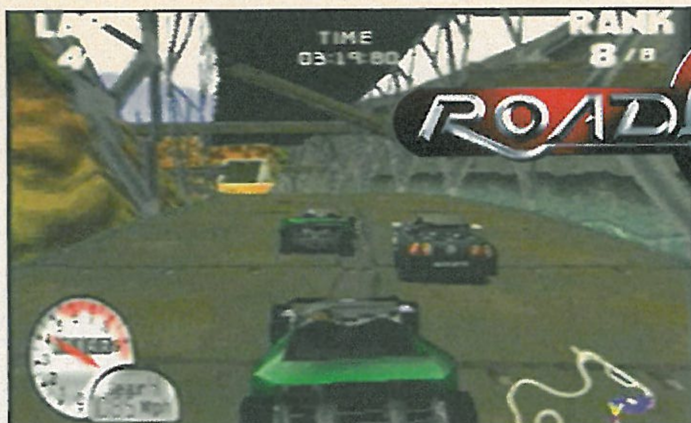
Los puentes también tienen su papel fundamental en este juego.



Ir el primero en la carrera tiene sus ventajas y sus inconvenientes.



Aquí tienes a los distintos conductores de los que puedes disponer en Roadsters.





Si vas el último no verás nada más que el trasero de tus contrincantes.



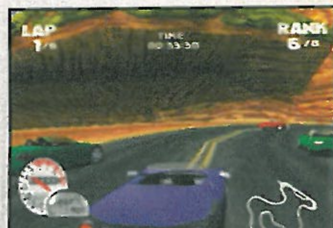
Las carreras se desarrollan en escenarios típicos.

circuitos tienen la variedad suficiente para ponernos en distintos niveles de dificultad de conducción, podemos tener asfalto, tierra, nieve. Lo que te recomendamos es que juegues tu solo porque en la opción multijugador se pierde un poco de velocidad. Aunque los escenarios son originales, se quedan un poco cortos en sus detalles y en los túneles hay poca visibilidad y van surgiendo de forma automática en la pantalla a medida que vamos llegando al sitio acercándonos.

A pesar de las críticas que podamos tener hacia esta versión de Roadsters, especialmente en el ámbito de los gráficos, nos encontramos con un juego altamente recomendable para los fanáticos de las carreras de coches, pero también puede ser una iniciación ideal para irnos acostumbrando a conducir turismos a alta velocidad por la carretera, la iniciación es algo muchas veces necesario, y en este punto puede que esté sea el aspecto más positivo de Roadsters. Pero no os preocupéis, a medida que vayáis cogiendo el ritmo de carrera y mejorando vuestro nivel y destreza el juego va ganando mucho interés. Por tanto, Roadsters es un juego recomendable en el que la inclusión de las apuestas le hace aun más atractivo que si fuera un juego de carreras sin más.



¡Cuidado con las curvas! No sea que se te cruce algún desalmado.



Los coches son modelos deportivos y descapotables.

Los coches

Los coches en Rodasters pueden ser de lo más variado, dependiendo de la categoría en la que compitamos podemos disponer de unos modelos u otros. También según el nivel los coches pueden ir aumentando en sus prestaciones y, evidentemente, en su precio, pero no te preocupes, a medida que vayas ganado apuestas podrás disponer del mejor de la serie con las garantías que esto supone. Apuesta, gana y podrás disponer de alguno de los modelos que te ponemos como ejemplo a continuación.



Un coche japonés con altas prerstaciones.



El Alfa Romeo Spider un clásico donde los haya.



Aquí tienes uno de los coches con más solera del mercado.

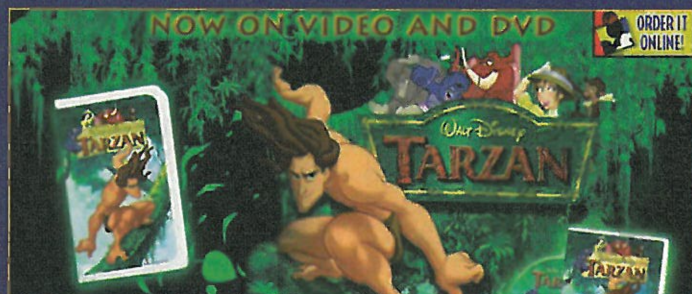
Ficha técnica

Nombre	Roadsters
Formato	PSX
Desarrollador	Titus
Distribuidor	Virgin
Género	Carreras de coches
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 6,5

Tarzán

Una aventura Disney sobre el rey de los monos




¡Hombre al agua! Los cocodrilos están preparados.

Disney pone en nuestras pantallas la recreación interactiva de su película Tarzan. El juego busca la máxima relación con la película y eso se nota. Este título tiene los elementos básicos de la factoría Disney, con una línea amable y poco agresiva, muy adapatada para los más pequeños. Por tanto Tarzán es un video juego muy recomendable para los más jóvenes de la casa.

El juego en sí, es bastante sencillo, consiste en llevar al pequeño Tarzan y luego al adulto por diferentes lugares acumulando puntos. La selva tiene sus peligros por lo que el rey de los monos no está a salvo de todas las cosas, tendrás que nadar y luchar con los cocodrilos, coger las lianas y desplazarse de un árbol a otro, evitar a los hambrientos leopardos, tener cuidado con las estampidas de elefantes o escapar y defenderse de los ataques de las boas. El objetivo fundamental de la


Muchas veces te verás acompañado por buenos amigos.


Al subirse a un árbol te puedes encontrar con alguien inesperado.

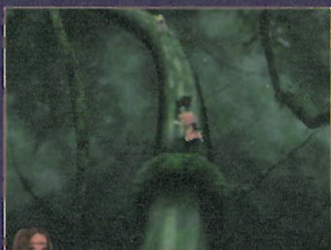

Todos los elementos de la selva están incluidos en el juego.


Tarzán tendrá que superar todo tipo de obstáculos.


La recreación de la selva es muy similar respecto a la película..



En los árboles tendrás que llevar a cabo las más intensas luchas.



Los monos son tus grandes aliados, los tienes que defender.



Aquí tienes las características de Tarzán adulto.

acción del juego es restablecer la paz en la jungla y poner a salvo a tu familia simia.
Los jugadores tienen que asumir un personaje dentro de una lista de tres posibles sacados de la película: Tarzan (tanto como niño como adulto), Jane y Terk (el mono amigo de Tarzan).
Finalmente, después de superar varias pruebas, los jugadores tienen que enfrentarse a Clayton , el cazador que planea capturar a todos los monos y venderlos a los zoológicos de la "civilización".

Desde nuestra pantalla Nintendo 64, podemos disfrutar de la gran cantidad de movimientos de los que dispone el juego para los distintos personajes basados en las animaciones de la película, por lo que no encontrarás apenas diferencias entre esta y el juego. Se nota que los diseñadores han hecho un trabajo meticuloso para que la jugabilidad de Tarzan sea bastante alta destacando la fluidez de las imágenes, los personajes y los escenarios. Todo esto hace que, a través del juego, puedas hacer una recreación interactiva del film, aunque, claro está, no puedas recrear toda su carga temática.

Tarzan es, en conclusión, un juego pensado para divertir a todos los seguidores de Disney, especialmente los de este título. Además este juego tiene una versión GameBoy Color, no tan completa como la de Nintendo 64, pero bastante aceptable. Los más pequeños disfrutarán con los saltos, piruetas y pruebas que podrán realizar gracias al rey de los monos.



Las lianas son fundamentales para el desplazamiento de Tarzán.

Comparando N64 con GBC



Aquí tienes una imagen de GBC.

Las diferencias son evidentes, pero esto se debe a la diferencia que existe entre un soporte y otro. Si los gráficos de N64 son casi perfectos, los de GbC son bastante buenos y recrean bastante bien la ambientación de la película. En GbC tenemos las mismas opciones aunque solo dispondremos de una jungla de mano. De todas formas se puede disfrutar de igual manera con Tarzan sin problemas. Por tanto nos encontramos ante en juego que tiene calidad en sus dos soportes. Su diseño es todo un acierto.



En este caso tenemos la de N64. Espetacular.

Ficha técnica

Nombre	Tarzán
Formato	N64, GBC, PSX
Desarrollador	Activision
Distribuidor	Proein
Género	Plataforma/Aventura
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 8

Wacky Races

Las locas carreras de Pierre Nodoyuna y su perro Patán

Hubo hace bastantes años una serie de dibujos animados en la que los personajes de la factoría Hannah-Barbera, recorrían los Estados Unidos en unas carreras de autos locos. Algunos de sus personajes principales eran el legendario Pierre Nodoyuna, al que no le salía ni uno solo de sus maquiavélicos planes, y su perro Patán con su peculiar risita. Gracias al éxito que tuvieron estos dibujos a lo largo del mundo, en España son muy recordados, nos llega esta disparatada versión para videojuegos.



¡Cuidado! Que te sales de la carrera y te pierdes por el campo.

Si eras seguidor de esta serie o si simplemente te gustan los juegos de carreras un tanto disparatadas, serás muy feliz con este título, en el que podrás seleccionar a cualquiera de sus protagonistas para evolucionar en las alocadas carreras que te propone el juego en sus distintas variantes.

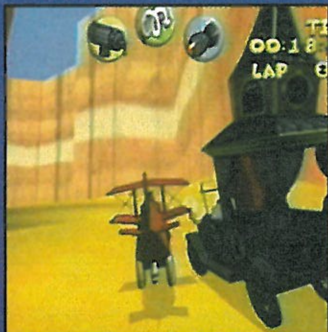
El juego en si, tiene cinco modos de juego (Arcade, Campeonato, Contrarreloj, Endurance y Versus) de los cuales el más destacable es el Versus que para ti puede ser una gran experiencia ya que puedes utilizar todos tus gadgets y unos muy divertidos items. Esta opción es mutijugador, así que podrás competir contra uno o varios contricantes. Aunque esto último no te



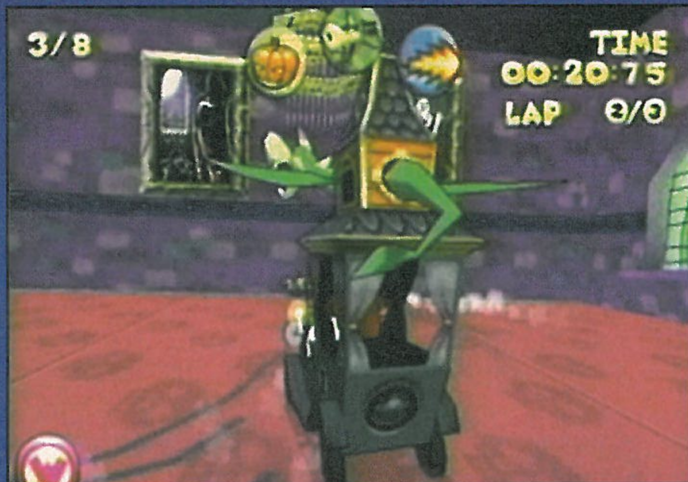
Con esta cafetera al fin del mundo. Habrá que acelerar.



Un coche tan elegante y estos derrapes, no es normal



La competencia puede llegar a ser desleal ¡Ten mucho cuidado!



Pero, ¿dónde demonios estoy? Me habré perdido.

parezca original, ya que otros títulos también tienen esta opción de juego, lo interesante es realizar este tipo de competiciones en un escenario de dibujos animados y con los personajes de una serie tan conocida como esta.

La mecánica del juego se basa en la típica estructura de carreras de karts, con la variante de que los escenarios se corresponden exactamente con los que salen en los dibujos animados que dan nombre al juego. Aunque nos encontremos con algo que ya es clásico dentro del mundo de los videojuegos, el aliciente que encontramos es que las aventuras originales de Wacky Racers las podemos desarrollar de forma interactiva. Podemos transitar por el desierto, por endiabladas carreteras sobre los bordes de los más inverosímiles precipicios y todo ello con vehículos que sólo pueden estar en la imaginación del dibujante de turno.

Gracias a la calidad gráfica de Dreamcast la recreación resulta perfecta, además los movimientos de los coches es bastante simple y fácil de manejar. A esto hay que añadir que a parte de los modos de carrera disponemos de una gran cantidad de accesorios o gadgets para poder hacer auténticas perrerías a nuestros contrincantes. Todo con un toque muy divertido y disparatado.

Si quieres sentirte un dibu y no tener ningún problema con los choques o los accidentes, ponte a los mando de tu auto loco y corre a toda velocidad por carreteras de dibujos animados.



La verdad es que con este cacharro no voy a ninguna parte.

Ficha técnica

Nombre	Wacky Racers
Formato	DC, PSX, CBG, PC
Desarrollador	Sheffield House
Distribuidor	Infogrames
Género	Carreras de coches
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★☆☆

Total 8



No se sabe muy bien cual de estos dos puede ganar una carrera.



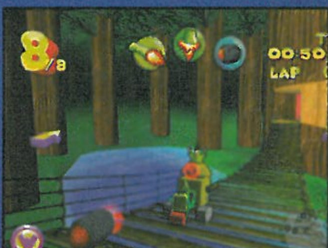
Este es el petardo de Pierre Nodoyuna y su perro Patán.



Ooops! ¡Que me voy por los aires! Uno menos.



Con este supercoche no me extraña que me vaya a la cuneta.



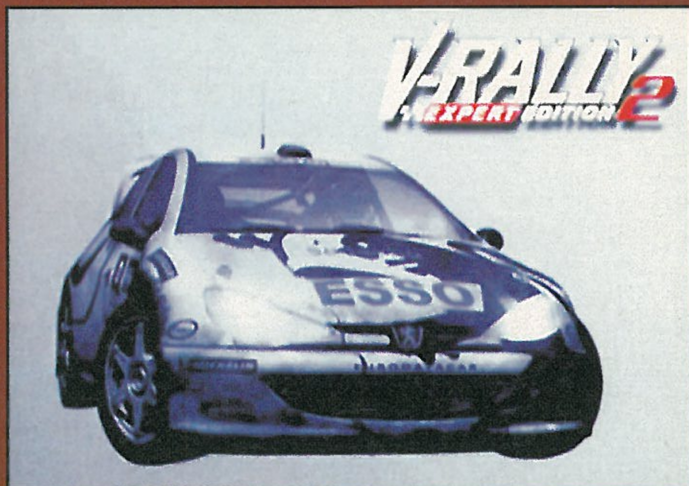
Tienes una gran cantidad de gadgets y armas para utilizar en las carreras.

V-Rally 2 Expert Edition

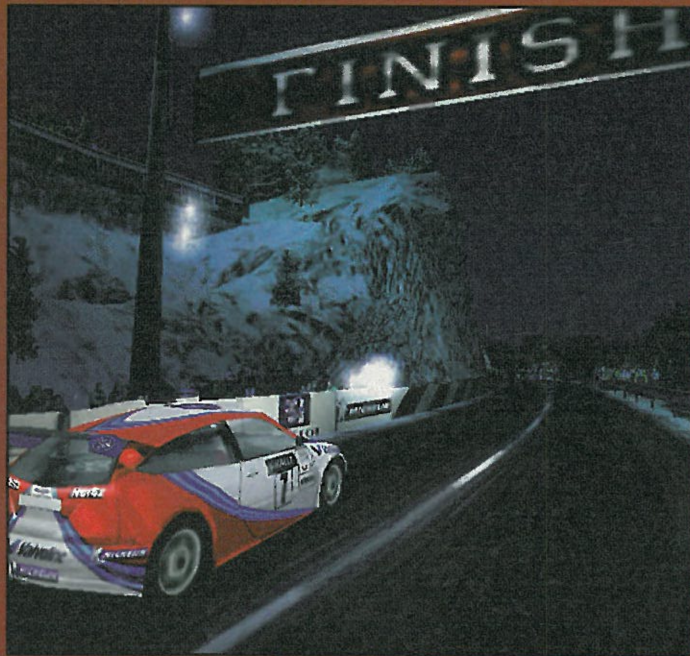
El campeonato del mundo de rallys en tus manos

Este nuevo simulador de rallys pone todos los elementos que puede tener esta disciplina deportiva a tu disposición. Tienes los 16 coches más famosos del campeonato, con sus correspondientes pilotos, y puedes competir en cada una de las pruebas que componen el campeonato, con sus correspondientes escenarios.

Este juego, como muchos otros simuladores deportivos, tiene como objetivo recrear lo más fielmente posible todos y cada uno de los avatares que puede tener, en este caso, una carrera de rallys. Disponemos de gran cantidad de opciones que nos hacen todavía más realista la acción. Desde elegir el coche o el piloto, hasta los neumáticos o amortiguadores, todo es posible en este juego, y con las marcas oficiales que usa cada escudería. V-Rally 2 permite la participación de hasta 4 jugadores, con lo que la competitividad aumenta de forma considerable, y también te permite editar tu nombre para que así puedas ser el piloto. Pero para avanzar en el juego y poder ir disfrutando de nuevas opciones tienes que ir mejorando en tu conducción, con lo que tendrás que guardar tus partidas en la Memory Card. El juego dispone de cuatro modos de juego: Time Trial, Arcade, Trophy y Champ. Las dos primeras te sirven para ir cogiendo soltura, aunque el modo Champ es el más interesante ya que se trata de la verdadera simulación del Campeonato



A partir de esta pantalla puedes disfrutar de toda la emoción de los rallys.



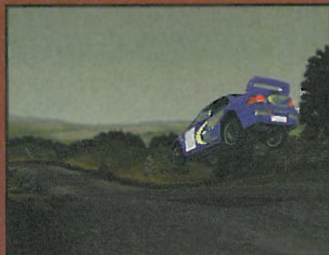

Todas las dificultades de la carretera formarán parte de tu campeonato.



Al igual que en Campeonato del Mundo real tendrás que competir en todo tipo de terrenos.


Las imaágenes son de un tremendo pareci-do a la realidad.


Cuidado con volcar que deterioras seriamen-te a tu coche.


Puedes tener en tu pantalla toda la especta-cularidad de los rallys. En todas sus facetas.


Cuidado con los barrizales que puede recular el coche. El control es fundamental.

del Mundo de Rallys y tiene tres opciones a su vez. La particularidad de este modo es tiene en cuenta las deformaciones en tiempo real, ocasionadas por los choques y otros daños que pueden surgir a lo largo de la carrera, por tanto tendrás que arreglar el coche en las zonas de reparación y para ello dispones de media hora, lo que no consigas arreglar en ese tiempo se quedará sin reparar afectando negativamente a tu participación.

También el modo Champ va aumentando su dificultad gradualmente, con lo que para llegar el nivel experto tendrás que ser campeón de Europa y del Mundo previamente.

Con estas características nos encontramos con un juego bastante completo, con una gran cantidad de opciones, muy buenos gráficos y distintos niveles de dificultad. La reproducción de los coches es prácticamente exacta, de hecho las pruebas para diseñar este juego se hicieron con modelos reales y en los verdaderos escenarios. Está plagado de detalles, desde el diseño y piezas del coche, hasta el público en carrera, dando un mayor espectáculo a esta recreación. Los escenarios son muy verosímiles incluyendo la posibilidad de que cambie el tiempo en cualquier momento, así como conducir de día o de noche, todo está incluido en este título.

En definitiva un buen simulador que por sus grados de dificultad te harán sufrir hasta que llegues a ser un verdadero piloto de rallys, como en la realidad. Por estas razones no pienses que es difícil jugar pero tendrás que adquirir un gran nivel para llegtar a la cima en el mundo de los rallys. Así que a darle duro y pisa con tino el acelerador.

De día o de noche

Al igual que en la realidad, según sea la hora de comienzo de las especiales tendrás que competir de día o de noche. La noche tiene la dificultad añadida de que dependes de tus luces y por tanto tendrás que usar tus reflejos con mayor rapidez. Así que para ser un buen piloto no tendrás más remedio que acostumbrarte a todas estas contingencias. V-Rally 2 te lo pone en bandeja.


Por la noche todos los gatos son pardos y les brillan los ojos.


Tienes a tu disposición todos los coches del Campeonato. Incluidos los de categoría inferior.

Ficha técnica

Nombre	V-Rally 2
Formato	DC
Desarrollador	Eden Studios
Distribuidor	Infogrames
Género	Simulador deportivo
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★★
Total	**9**

Plasma Sword

Una fantasía futurista con formato de lucha

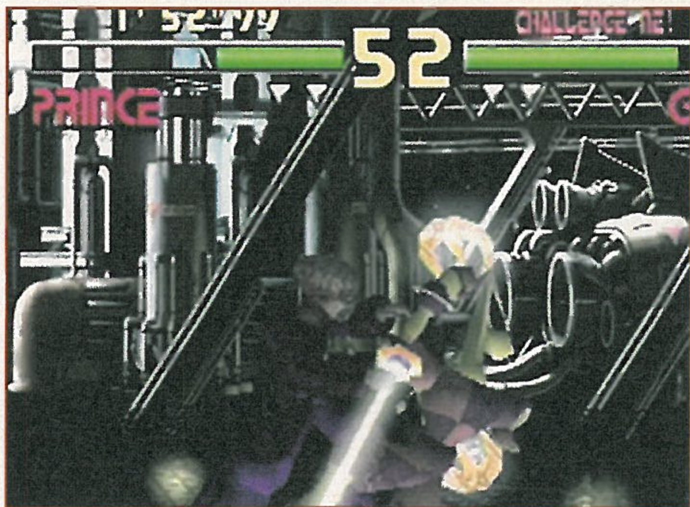
Capcom es uno de los primeros productores de juegos de lucha en 3D. Esta experiencia se deja notar en este título que, con alto nivel tecnológico, no defraudará en absoluto a los aficionados a este tipo de juegos. Plasma Sword (conocido en Japón como Star Gladiator 2) mejora muchos de los títulos anteriores de la casa, poniendo un listón bastante alto en lo que a juegos de lucha se refiere. Aunque siga un esquema muy similara a todo el género, y su situación futurista no sea precisamente lo más original.

De todos modos, insistimos, es un buen juego que tiene como virtud principal un alto nivel tecnológico y un diseño interesante, lo cual le diferencia del resto. Muchos de los caracteres están tomados de su antecesor japonés Star Gladiator, pero debemos considerarlos más como su alter ego que como una mera repetición mejorada. Digamos que son más bien unos clones con un comportamiento totalmente diferente.

Gráficamente, Plasma Sword es un juego con altas prestaciones. Los personajes están bien definidos aunque, debemos señalar, la animación y los efectos de sonido podrían ser mejorables. Pero a pesar de estos pequeños defectos, lo más llamativo del juego son los efectos de luz



Los personajes tienen la originalidad de toda recreación futurista.



¡Ya tengo en mis manos! De esta si que no te me escapas. Este es tu final.

cuando utilizamos la magia, o el diseño de las armas, muy acorde con el propio título del videojuego. Su utilización y los efectos visuales que conlleva hacen que la cuestión gráfica suba muchos enteros.

Jugando con Plasma Sword, nos viene a la mente el recuerdo de cualquiera de los títulos de la saga Street Fighter, aunque las novedades que aporta Plasma Sword hacen que esta idea no permanezca mucho tiempo en nuestra cabeza. Las armas que podemos utilizar son muy atractivas, pero su utilización se debe hacer con relativo cuidado ya que puedes hacer que tu energía se quede al mínimo. De todos modos bien utilizadas son muy efectivas con tus enemigos. Otro de sus factores positivos es su extremada jugabilidad, bastante intuitiva, gracias a la cual los seguidores del género no tendrán problema para poder controlar al cien por cien todas las posibilidades de lucha que ofrece el juego.

Plasma Sword es un buen juego, del que tenemos que valorar sus aspectos positivos por encima de

El poder

En Plasma Sword puedes disponer de armas muy poderosas cuya utilización produce efectos visuales muy espectaculares en nuestra pantalla. Su utilización puede suponer una merma de energía, aunque, sin embargo, sean bastante efectivas a nuestro favor. Siempre que las necesites utilízalas, no lo dudes, es de lo mejor del juego.



Esta es la Free Blade, realmente espectacular y demoledora.



Si lo deseas te puedes convertir en un personaje gigantesco.



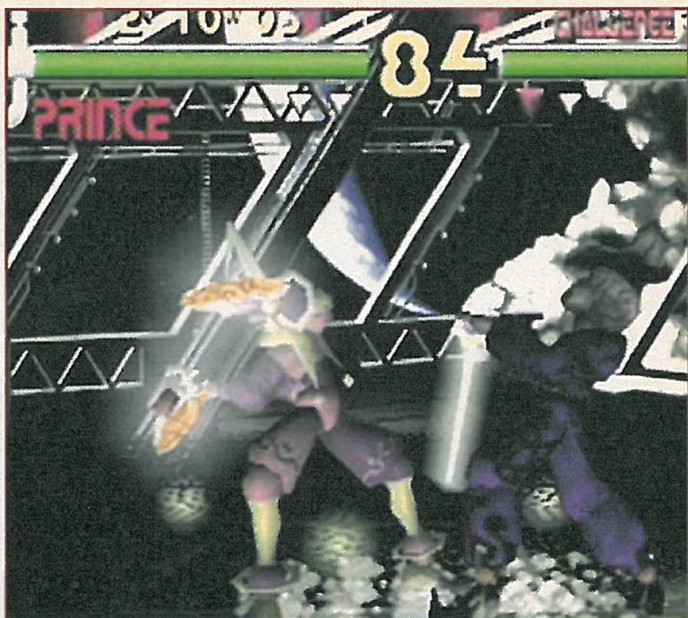
¿Qué está pasando? Quién me mandará meterme en estos líos.



¡Esto no es para mi! La princesita me tiene arrinconado de todas todas.



Puedes desarrollar movimientos para evitar los envites del contrario.

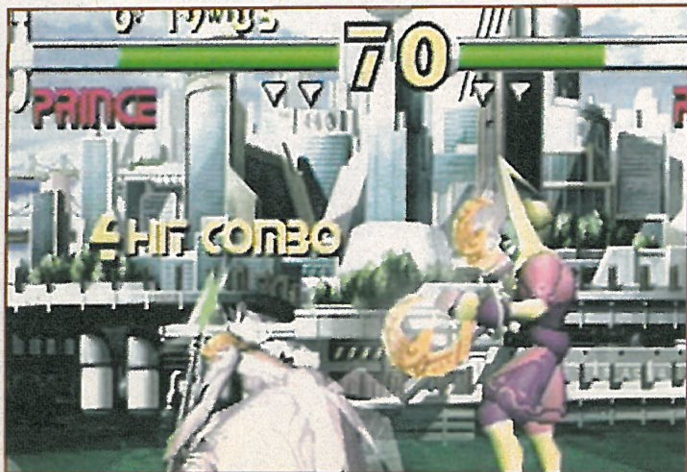


Los momentos de lucha pueden ser de una gran intensidad.

los negativos, sin embargo, hay momentos que nos puede causar cierta decepción puesto que la Dreamcast tiene muchas más prestaciones que, en este juego, no han sido aprovechadas en su totalidad. De todos modos, Plasma Sword es un avance dentro de este tipo de juegos. Esperamos que se siga en esta línea tan positiva.



Los movimientos de los personajes en 3D tienen una gran cantidad de efectos.



Voy a tener que utilizar todas mis armas para poder vencer a la chica.

Ficha técnica

Nombre	**Plasma Sword**
Formato	**DC**
Desarrollador	**Capcom**
Distribuidor	**Virgin**
Género	**Beat'em up**
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★☆☆

Total 9

Rescue Shot

Las aventuras de Bo en tu pantalla.

Rescue Shot es un juego de disparo con un formato bastante curioso. En el transcurso de varios escenarios tenemos que enfrentarnos a peligros de todo tipo y dispararlos. Es un título con una trama sencilla en el que el ingrediente principal es el disparo, por lo que los reflejos del jugador son fundamentales. Por tanto hay que estar muy atento porque si no podemos perder nuestras vidas con relativa facilidad.

La historia que nos propone este juego se basa en las andanzas de Bo, un personaje bastante despistado que ha perdido la memoria debido a un fuerte golpe en la cabeza al caer de un precipicio. Durante las diferentes pantallas nos encontraremos con varios personajes que nos irán presentando a los diferentes jefes con los que terminaremos cada fase. La dificultad va a ir en aumento a medida que avancemos, por lo que el juego será cada vez más exigente en lo que a puntería y a reflejos se refiere.

El juego tiene un grado de imaginación bastante elevado, con bastantes items para conseguir armas, pedazos de memoria, vidas e incluso alguna que otra seta venenosa que, si no la eliminamos, Bo engullirá perdiendo la vida correspondiente. Por esta razón, el juego resulta bastante completo aunque no resulta difícil controlar todos los elementos que se presentan en cada pantalla.

Rescue Shot incluye elementos de humor ya que nuestro personaje resulta bastante tonto. Le podemos disparar para que caiga al suelo y si lo hacemos en su trasero salta para superar distintos obstáculos que se pueden plantear en el camino. Además incluye ligeros elementos de aventura, gracias a los cuales se nos va poniendo en situación, todo para que no nos perdamos y podamos seguir el hilo de la historia bastante bien. Es destacable que al final de cada pantalla se nos hace una evaluación, con el



Dispara en el trasero a Bo y verás como salta los troncos sin problema alguno.



Los distintos escenarios van aportando variedad al juego además de ir aumentando la dificultad.



Cualquier elemento del camino puede ser un item para conseguir puntos o algún tipo de arma.


Hay algunos finales de pantalla que tienen bastante dificultad. Afina la puntería y ten buenos reflejos



Las formaciones de enemigos a los que disparar son muy habituales en Rescue Shot.



Hay momentos en los que no vas a saber ni por donde te llegan los ataques, por lo que perder vidas es normal.


Estos malditos pájaros me han dejado sin visión en la pantalla, habrá que dispararlos.



Ahora sí que estoy encerrado. Un poco de estrategia y rapidez me irán muy bien para superar esto.



Cuidado con el diablo rojo que te puede complicar mucho la vida, viene siempre por detrás.



En el final de las pantallas tenemos que llegar a castillos, casas, restaurantes, etc. Lo que te espera es serio.



Bo, va bastante despistado por el camino y no sabe muy bien quién es. Tendrás que ayudarle.


¡Cuidado! Aquí llegan los dichosos lanza piedras, son muy peligrosos y sus piedras van directas a ti.



No te creas que los erizos son tus amiguitos, así que dispáralos para quitártelos del medio.



La caracterización de Bo es bastante curiosa con una buena dosis de humor, bastante divertido.

porcentaje de tiro, el tiempo transcurrido y una valoración final.

Rescue Shot se trata de un juego bastante divertido y muy activo. Aunque en cuestión gráfica no aporta nada nuevo es bastante correcto, y su extrema sencillez le hace muy recomendable para jugadores bastante jóvenes. De todos modos, a los más mayores también les puede hacer pasar un rato más que entretenido. Su gran dosis de actividad y exigencia de reflejos para el jugador puede que te dejen un tanto cansado, pero de eso también se trata. Si dispones de pistola mejor, es totalmente compatible. Un juego de disparo con todos sus ingredientes fundamentales.


Al pato loco si no le das en la tripa no le haces ningún daño.

Ficha técnica

Nombre	Rescue Shot
Formato	PSX
Desarrollador	Namco
Distribuidor	Sony
Género	Shooter
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 7

Los jefes

Como en cualquier shooter que se precie no podían faltar los imprescindibles jefes de final de fase, esos simpáticos monstruos que se dedican a hacernos la vida imposible. En cada pantalla van aumentando de dificultad, aumentando sus armas y disminuyendo sus puntos débiles en igual proporción. Lo mismo que es fácil eliminar a los atacantes que van surgiendo por el camino, a los jefes no resulta tan fácil. A medida que avancemos iremos sudando cada vez más al ponernos las cosas muy difíciles. Aquí tienes algunos ejemplos.



¡Dios mío! Cómo quieren que me enfrente con este murciélago.

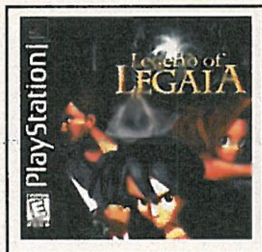


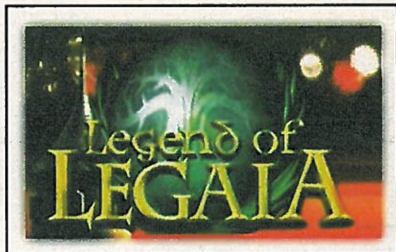
De día o de noche. A Bo le va a costar lo suyo recuperar la memoria.

Legend of Legaia

Vive la leyenda con este juego de rol.

Legend of Legaia se trata de un juego bastante sólido dentro del género de rol. Tiene una excelente línea de diseño, buenos gráficos y un sistema de batalla bastante original. Esto último es posiblemente el componente más atractivo del juego ya que con este sistema la interactividad de las luchas es bastante alta, dando un aspecto beat'em up al título.





Este juego de rol tiene los elementos para contentar a los seguidores de este género. La línea argumental desarrolla la historia de un trío de aventureros (Vahn, Noa y Gala) cuya misión es detener todos los peligros del "siempre-presente" que aterroriza al lugar bajo la forma de una niebla misteriosa. Esta niebla puede mutar en las formas más siniestras y peligrosas. Para combatirla, Vahn y compañía pueden utilizar alguno de los Árboles del Génesis que pueblan el lugar. Los árboles pueden irradiar un aura mágica que provoca que la niebla se disipe.

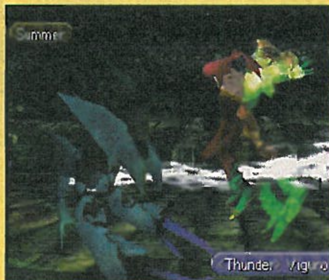


¡La niebla tenebrosa! No hay por qué tenerla miedo, se puede vencer con inteligencia.

Legend of Legaia es un juego de rol completamente en 3D, renderizado con polígonos. Como ya hemos señalado, lo más destacable en todos los sentidos es el modo de batalla. Este modo, muy

El modo de lucha.

Como venimos diciendo, el modo de lucha es lo más espectacular del juego, en el podemos ver los gráficos plenamente desarrollados con una gran cantidad de detalles. Es en estos momentos cuando Legend of Legaia muestra toda su intensidad saliendo un poco de lo que es la línea habitual de los juegos de rol al introducir esta parte beat'em up. Aquí tienes algunos ejemplos.



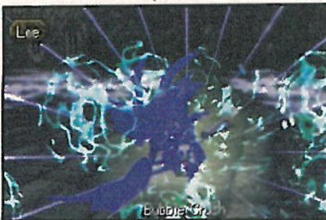





La fuerza de los Árboles del Génesis acompañará siempre a nuestros guerreros.

activo, incorpora un interface de lucha al juego. Las escenas de lucha tienen un formato bastante grande, con unos caracteres bastante detallados. Según progresas en el juego irás aprendiendo una serie de ataques muy poderosos llamados "Super-Arts", estos te ayudan a superar las cada vez más difíles pruebas en las que acumular un buen número de poderes te ayudará a salir de situaciones difíciles. A parte de ganar a tu enemigo, lo importante de cada fase es que seas capaz de encontrar una cosa que se llama "Ra-Seru" que se identifica con cada uno de los personajes, y que una vez encontrado se convierte en un compañero simbiótico. Cada Ra-Seru actúa como un arma y añade a los personajes opciones de ataque. Cuando no estemos de lucha, hay que atravesar el bosque buscando, Árboles del Génesis.

En definitiva, nos encontramos con un juego muy correcto, bien estructurado y con unos gráficos bastante solventes. La inclusión de un interface tan potente en el modo de batalla es lo más destacable del juego. Este título puede que acerque, gracias a esta variante, a los juegos de rol a aquellos a los no les hayan llamado mucho la atención. Así que elige personaje y desarrolla la leyenda de Legaia con tu PSX.



La terrible niebla arrasa con todo con lo que encuentra a su paso, las sombras son las reinas.


Los escenarios tienen su parte de importancia en este juego.


En esta ocasión el perdedor no besa la lona sino el duro cemento. Más doloroso.


Aquí tenemos al trío protagonista de la historia. Aunque alguno esté de espaldas.

Ficha técnica

Nombre	Legend of Legaia
Formato	PSX
Desarrollador	Sony
Distribuidor	Sony
Género	RPG
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

Total 8


Trata de que no se te congelen los músculos para poder luchar sin problemas.


Algunos de los escenarios son realmente... ¿Ridículos?.


Además de niebla siempre es bueno ver algo de campo. No te parece.

PLANEA EL AÑO MÁS DIVERTIDO Y JUGUETÓN SUSCRIBIÉNDOTE

a POCKET GAMES

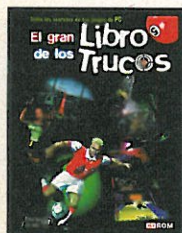
Pocket Games

Si quieres saberlo todo sobre todos los juegos de todas las consolas, empieza por Pocket Games, la revista de bolsillo que tiene mucho más que juegos: tus ídolos, los reportajes más atrevidos, manga, música, PokémonManía, etc. Y todo eso contado tal y como tú quieres, con humor y muchas imágenes.

- *Evaluación de los mejores juegos del momento para todas las consolas.*
- *Toda la actualidad del mundo de los videojuegos: noticias reportajes, avances (Reportajes de variedades, sección de libros, manga, música) y todos los artículos que siempre quisiste leer y nunca te atreviste a pedir.*
- *Trucos para PlayStation, N64 y Dreamcast en cómodas fichas coleccionables.*
- *Historia de los videojuegos, sección de periféricos, horóscopo virtual y otros artículos originales que no encontrarás en ninguna otra publicación.*
- *Y todo eso en una revista amena, con toques de ironía y muy, muy juguetona.*

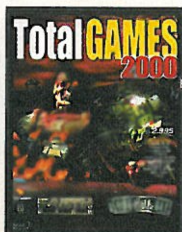
Además, como suscriptor tienes derecho a elegir entre la modalidad que más te guste:

- **1 año de suscripción (12 números)+ uno de nuestros fabulosos regalos (*) por sólo 4.740 Pts.**
- **1 año de suscripción (12 números) al precio de 4.030 Pts. (15% de descuento)**



1

*El gran libro de los trucos



2

*Total games 2000



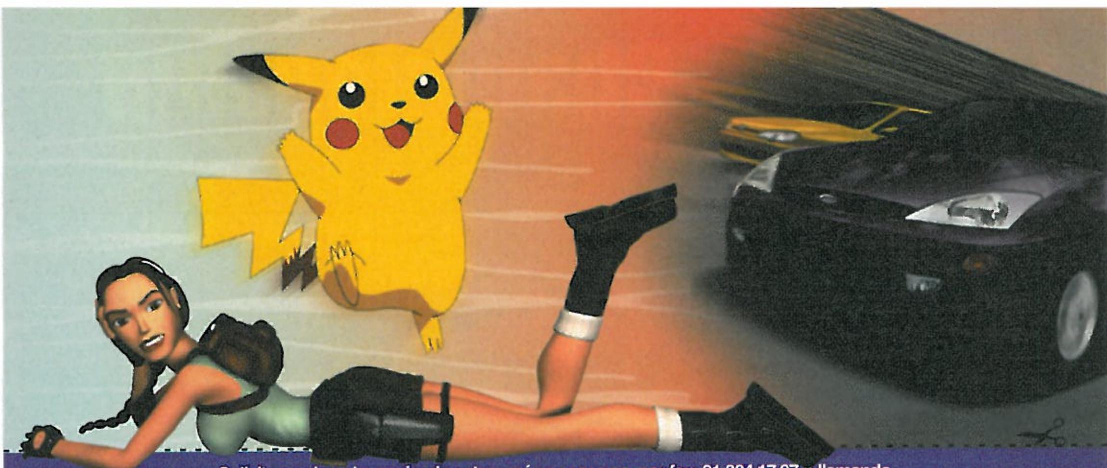
3

*Jagdverband 44



4

*Mega games 1



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por fax: 91 304.17.97 o llamando al teléfono 91 304.06.22 de 9:00 a 19:00 h.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ANUAL A POCKET GAMES

Deseo suscribirme a la revista **POCKET GAMES,** acogiéndome a la siguiente modalidad:

☐ Modalidad regalo:

Suscripción: 1 año (12 números +1 regalo) por sólo 4.740 pts. *regalo: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

☐ Modalidad descuento:

Suscripción: 1 año (12 números) por ~~4.740 pts.~~ 4.030 pts. (15% de descuento)

Desde el número ☐ ☐ Correo certificado: 750 pts. adicionales.

Nombre y apellidos ....
Domicilio ....
Población ....
C.P. .... Provincia ....
Telf. .... Profesión ....
DNI/NIF: ....

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº____________________ más gastos de envío
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular, si es distinto ....

☐ Domiciliación bancaria.
Población ....
Ruego a Vd. que se sirva cargar en mi:

☐ cuenta corriente
☐ libreta de ahorro número

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

el recibo que será presentado por PRENSA TÉCNICA S.L. como de mi suscripción a la revista *Pocket Games* más gastos de envío.

☐ Contrarreembolso del importe más gastos de envío.

FIRMA:

☐ Cheque a nombre de PRENSA TÉCNICA, que adjunto más 750 pts. de gastos de envío.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo) más 750 pts. de gastos de envío.

Prens@ Técnic@ de libros y publicaciones

C/ Alfonso Gómez, nº 42 Nave 1-1-2. 28037 Madrid. Tfno: 91 304 06 22. Fax: 91 304 17 97
e-mail: *pocketgames@prensatecnica.com* http://www.prensatecnica.com

F1 Racing Championship

Un completo simulador de F1

Bienvenidos al gran circo de la F1, toda la emoción, la velocidad y el riesgo está servido. Lo mismo puedes pilotar el Ferrari de Shumacher para luchar por el campeonato del mundo como el Arrows de De la Rosa por conseguir arañar unos puntos para tu escudería. El mundo de la F1 está a tu servicio en este trepidante simulador.



Con este juego todo el espectáculo de la F1 está servido en tu pantalla.

Aunque puedas pensar que F1 Racing Championship está superado por otros simuladores de mayor renombre, este juego básicamente es buen simulador, con buenos gráficos, buenas recreaciones de los circuitos y con todos los ingredientes que un título de estas características requiere. Pero para empezar a pilotar tendrás que entrenar duro y manejar el freno con soltura porque sino tu monoplaza puede morder la hierba con facilidad.

Básicamente F1 Racing Championship está pensado para que puedas competir en el Campeonato del Mundo con todas las garantías. Pero antes de todo debes probar el modo Arcade para que te vayas haciendo con el control del coche, lo cual tampoco resulta excesivamente difícil, así como ir conociendo todos los elementos que componen tu coche, dentro de los cuales podrás elegir cuales son los que mejor se ajustan a la carrera. Es decir, que eres el piloto en todas sus facetas, no un simple conductor al que le dan todo hecho, así que si sabes algo de mecánica mejor.

Pero donde el juego tiene su gracia es en el modo Simulación, es en este punto en el que este título muestra todas sus virtudes. Tenemos todas las posibilidades que se pueden dar en una carrera de F1. Desde cronometradas libres para ir dando vueltas al circuito y conocer todos sus recovecos, hasta los entrenamientos oficiales para ir tomando posición en la parrilla. Cada circuito está reproducido con fidelidad y además podemos sentir cómo ruge el público a nuestro paso, pero


Los escenarios están perfectamente recreados en la pantalla.



En los inicios de cada carrera existen los típicos embotellamientos de las primeras curvas.



Si tomas el punto de vista del piloto la acción pude ser aun más realista.



¡Cuidado! Si te pasas de frenada puedes dar con tu monoplaza en la hierba.


Todos los ingredientes de una carrera de F1 están incluidos en este título


Fíjate como en la pantalla pequeña de tu izquierda puedes seguir la jugada.


Entra en boxes no creas que vas a terminar la carrera sin repostar. Con estrategia claro.


Existen momentos de alta tensión en todas las carreras de F1. Mira a tu derecha e izquierda.


Hay curvas en las que mejor no pensar. Pero las tienen todos los circuitos.

Ficha técnica

Nombre	F1 Racing Championship
Formato	PSX
Desarrollador	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Género	Simulador deportivo
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**7**

cuidado, el acelerador puede jugarnos malas pasadas. Además hay diferentes puntos de vista para que elijamos nuestra visión más cómoda. Las carreras son casi como en la realidad, con los tiempos, las posiciones, las diferencias entre un coche y otro. Si vamos a adelantar o vamos a ser adelantados, aparece una pequeña pantalla en la que se puede ver la jugada de forma cenital, así podremos controlar la carrera de forma inmediata. En resumen, tenemos todo lo necesario para poder sentir una carrera de F1 en nuestra piel, y si hay problemas, entra en boxes, aquí tienes que desarrollar tus dotes de estratega, no todo es acelerar.

Todas las escuderías, todos los pilotos, todos los objetivos que se pueden plantear en la F1 los tienes en este juego. No será el mejor pero tiene una calidad altísima, además de la licencia oficial del Campeonato del Mundo, toda una garantía. Si te gustan los coches y especialmente la F1 y quieres entrar en competición sin muchas complicaciones, no tienes más que pensar, apunta este título en tu agenda.

Las escuderías.



Aquí tienes la escudería Steward, la de Barrichello.



Esta es la de Alain Prost.

En F1 Racing Chapionship puedes elegir entre uno de los dos coches de cada escudería de F1. Los cuadros explicativos, que puedes ver pulsando el botón de información, son bastante claros y gracias a ellos tendrás que valorar cuál es el monoplaza que te conviene. Es evidente que los objetivos de las escuderías no son los mismos y esto se nota en las características de sus monoplazas. Así que ánimo y buena elección.



Minardi, la escudería de Marc Gené



Esta es la escudería de Jaques Villeneuve.

Evolution

El juego de rol para Dreamcast

Evolution se presenta como el verdadero juego de rol para Dreamcast. Esto es así porque todavía no había salido al mercado un juego puro de rol para esta plataforma. El juego se centra en Mag Launcher, un pequeño personaje con una buena mata de pelo rojo y una armadura cibernética. La armadura le puede servir para disparar a los enemigos en las batallas a través de un curioso mecanismo, o puede ser usada para absorver cosas, de ahí su gran tamaño.

Mag Launcher tiene como compañeros a una extraña y silenciosa chica llamada Linear Cannon, de pelo rubio, ojos rosas, y una gran cantidad de poderes ocultos; a Gre Nade, el fiel mayordomo; la zorra Pepper Box; o el insólito, pequeño y espeluznante niño Chain Gun. La historia gira en torno a Mag y compañía con los que debes hacer una serie de viajes por las ruinas diseminadas a lo largo y ancho de Northrop Continent. Ellos deben buscar por todos los medios posibles en unas mazmorras unos tesoros para ser gratificados por una misteriosa sociedad, que es muy aficionada a este tipo de exploraciones.



La pareja protagonista de la aventura que propone Evolution.



¡Al fin! Ya he encontrado el dichoso tesoro. La armadura se me desata y todo.



¡Al ataque! Hay momentos en los que no sé qué hago aquí,



Los ratones son tus grandes enemigos en las mazmorras.



Son como niños. Nunca nos dejaran en paz en nuestra aventura.



Con algunas dotes de magia podremos controlar muy bien las envestidas de los ratones.



En las mazmorras hay mucha oscuridad, así que una linterna y andando.

En realidad, un alto porcentaje del juego se desarrolla en estas mazmorras, y las búsquedas de los tesoros pueden llegar a ser bastante largas, lo cual requiere pericia y algo de paciencia.

Por estas razones el juego te puede resultar muy largo y tedioso, por lo que es muy aconsejable que utilices la tarjeta de memoria para que no te eternices con él. Es un juego progresivo y muchas de las referencias a otros personajes que se pueden introducir es muy posible que al principio no las entiendas, pero a lo largo de su desarrollo podrás ir desvelando algunas informaciones enigmáticas a priori.

La mayor calidad del juego la encontramos en las batallas, de hecho se puede afirmar que es la parte mejor trabajada y más entretenida para el jugador. Tiene un desarrollo muy solvente con multitud de opciones de ataques y hechizos, con un detallado y atractivo diseño de caracteres. Los gráficos de estas batallas son, por tanto, bastante buenos, aunque imiten un poco a los de Final Fantasy VIII. No sólo las batallas tienen un desarrollo gráfico bueno sino que es en las acciones del juego donde más se han esmerado técnicamente sus diseñadores.

En definitiva, nos encontramos con un juego de rol bastante aceptable, con unas virtudes destacables, aunque el único fallo es que resulta a veces excesivamente largo debido a la complicación que existe a la hora de descubrir los dichosos tesoros. Este problema se solventa con la tarjeta de memoria de la Dreamcast, lo cual es verdaderamente un acierto, al igual que el interesante diseño de las partes de batalla, lo mejor del juego sin duda.

Ficha técnica

Nombre	Evolution
Formato	DC
Desarrollador	Sting
Distribuidor	Ubi Soft
Género	RPG
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★☆☆
Longevidad	★★★★☆

Total 7

Elementos

Los elementos de este juego son los propios del rol. Aparte de la caracterización y definición de personajes, tiene que haber una historia sólida y unos objetivos definidos. A pesar de la larga duración del juego, Evolution cumple estas premisas. A ello hay que añadir los mapas, la magia y los momentos de conversación entre personajes.





Con la magia podrás afrontar las batallas con soltura.



Los mapas son un elemento muy habitual en todos los juegos de rol.



No todo van a ser mazmorras en este juego. Hay momentos que se está sobre el suelo.



La casa también es un buen lugar para organizar nuestra aventura.



Un momento de respiro al aire libre antes de internarnos en otra caverna.

Destruction Derby Raw

Las carreras de coches sin cortarse un pelo

Las carreras en las que se permite prácticamente de todo para llegar el primero a la meta tienen gran tradición en EE.UU. De hecho en el mercado de los videojuegos están apareciendo un buen número de títulos de este tipo. Destruction Derby Raw, es un título para PlayStation que se caracteriza por su gran calidad y con una línea de diseño bastante alta con el objetivo de mostrar todas las posibilidades que tienen este tipo de carreras en tu pantalla.

Como toda secuela, y este juego lo es de Destruction Derby a secas, introduce muchas mejoras con respecto a su antecesor. Es evidente que siempre se intentan corregir las deficiencias detectadas, y en este caso se han superado con creces. Se puede decir que Destruction Derby Raw va directo a convertirse en uno de los grandes éxitos en lo que a juegos de coches se refiere.

Por tanto, Destruction Derby Raw no podemos considerarlo como un juego más dentro del género. Donde otros flojean, este juego no falla. Tiene una calidad gráfica fuera de lo común, recreando de una forma casi perfecta todas las situaciones de carrera, de hecho, como exige esta disciplina del motor, el deterioro de los coches es constante, muy bien definido, llegando incluso a perder partes del chasis dotando de mayor realismo a la carrera. Los distintos niveles que te ofrece están realzados respecto a su antecesor, lo cual marca la diferencia si lo comparamos con otros títulos del estilo. La novedad es que pueden jugar hasta cuatro jugadores, dotando al juego de una mayor interactividad.

Además de llegar a la meta lo más rápido posible, es necesario conseguir un número de puntos realizando colisiones espectaculares con tus oponentes, así que un poquito de estrategia tampoco viene mal. Para ganar debes ser el primero en carrera y en los puntos y de esta forma pasar al nivel siguiente. Correr y chocar es la filosofía de estas carreras.



En el juego es muy necesario realizar choques con tus oponentes para conseguir puntos.



La calidad gráfica del juego es uno de sus puntos fuertes sin lugar a dudas.

En el juego existen 22 coches posibles, casi de desguace, con lo que aumenta la diversidad de características y posibilidades





Aunque te parezca mentira en este tipo de carreras existe una salida y una meta



Este es uno de los momentos en los que más disfruta el público de estas carreras.





Volcar al resto de los coches también forma parte de la estrategia de carrera.



Los ataques entre un coche y otro son constantes, cuidado no quedes fuera de carrera.

que puedes tener, de forma que no sea siempre lo mismo. Esto aumenta la jugabilidad, que es bastante alta, a lo que hay que añadir la poca complicación que tiene llegar a dominar uno de estos vehículos.

Destruction Derby Raw es un juego muy adictivo que te enganchará desde el primer momento. Sus enormes variantes y sus buenos gráficos hacen una labor innegable en este aspecto. Un buen título que recrea casi a la perfección un tipo de carreras poco conocido en nuestro país, pero muy divertidas y espectaculares.

Este juego nos las acerca con mucho realismo. Así que no te cortes y acelera y choca sin compasión.

Ficha técnica

Nombre	Destruction Derby Raw
Formato	PSX
Desarrollador	Studio 33
Distribuidor	Sony
Género	Carreras de coches
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

Total 8

Los gráficos

La calidad gráfica de este juego está fuera de toda duda, de hecho le diferencia del resto. Gracias a estos gráficos podrás sentir toda la emoción de estas carreras en tu mando. Si pierdes el capó o una puerta se verá muy bien definido en tu pantalla. La abolladuras forman parte fundamental del juego. No dudes en chocar sin parar y disfruta.



El realismo es uno de los signos de identidad del juego.



El diseño de los coches es casi perfecto hasta en los golpes.



Llevar el capó arrugado es algo muy habitual en estas carreras.



Toda la emoción de las carreras de coches de desguace está servida.

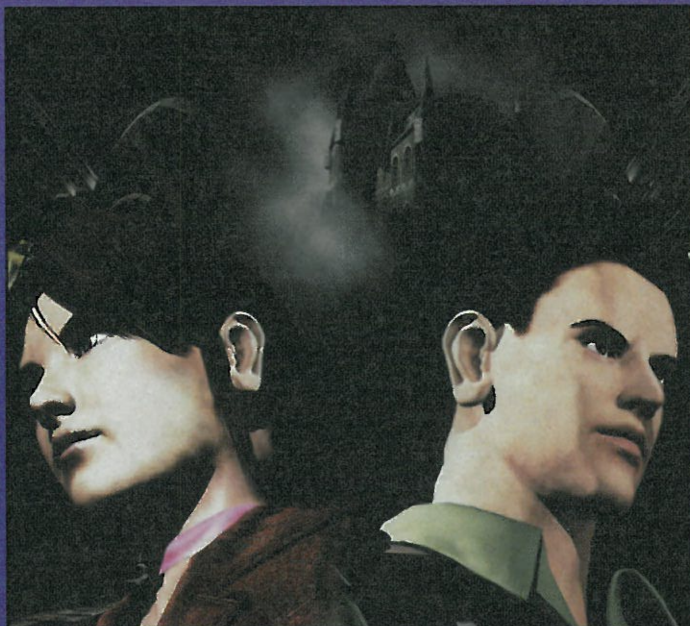
Resident Evil: Code Veronica

Por fin para la Dreamcast

Han llegado hasta nosotros los zombis más populares después de los del vídeo de Michael Jackson, hablamos claro, de Resident Evil y sus muertos vivientes de laboratorio. Esta secuela del Resident Evil para la Dreamcast ha dejado en pañales ha todas las versiones anteriores y además de recoger todas sus virtudes, ha evitado algunos de sus más patentes fallos, me refiero sobre todo a los escenarios, pero vayamos por partes.

El argumento nos traslada en el tiempo tres meses después del Resident Evil 2. Claire Redfield, que a mi ya me recuerda a la señora de "Se ha escrito un crimen", por lo gafe que llega a ser, viaja a Europa para investigar la desaparición de su hermano Chris. Es entonces cuando nuestra protagonista es raptada y llevada a una isla paradisiaca, si no fuera por los desechos de laboratorio que la pueblan. Como Claire ya sabe tratar con estos viejos amigos no tiene ningún empacho en empezar a cargarse zombis, y más la vale si no quiere convertirse en aperitivo. Por supuesto aparecerán nuevos enemigos a los que habrá que tratar a medida, es decir, un buen tiro donde más les duela u otros argumentos parecidos.

Los escenarios, a diferencia de los juegos anteriores son totalmente en 3D, la cámara así tiene total libertad de posicionamiento, mejorando la vista del jugador. Los personajes también está realizados en 3D, pero se ha aprovechado toda la potencia de la DC para que las pieles tengan un aspecto mucho más suavizado y los polígonos se noten menos. Los efectos de iluminación son igualmente buenos y consiguen crear la atmósfera adecuada para un juego de estas características: las linternas iluminan tan sólo aquello que enfocan, los



La virtud de los escenarios

Si en la versión PlayStation, que los escenarios estuvieran prerenderizados era una virtud, en la conversión al PC esos escenarios prerenderizados eran toda una cagada. Pero parece que ese es un mal que sufren muchas conversiones de la consola al PC, como el mismísimo Final Fantasy. En esta ocasión los creadores han aprovechado al máximo las posibilidades de la consola y todos los escenarios están creados en 3D. Ahora que nos hemos deshecho de esos falsos escenarios de cartón piedra el juego tiene un aspecto mucho más real. Claro que esta ventaja le vino desde el principio al no ser una conversión de los juegos anteriores, sino una nueva entrega especialmente realizada para la Dreamcast, por lo que no hubo que someterse a constreñimientos que vinieran de atrás.



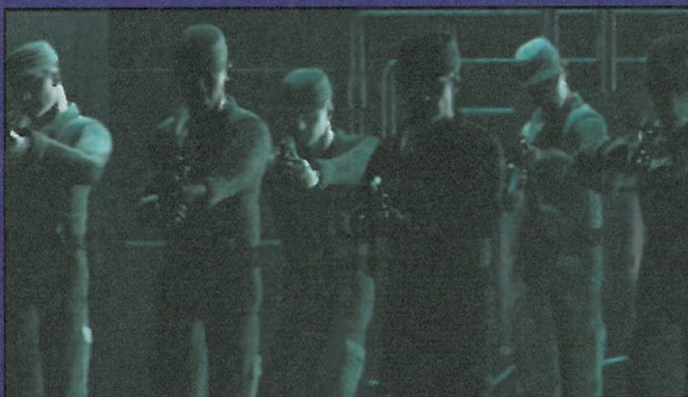
Los escenarios en 3D permiten un mejor posicionamiento de la cámara.



En la entrega para Dreamcast los escenarios se han realizado totalmente con polígonos.



Los vídeos de introducción y desarrollo también estarán presentes en esta entrega.



Algo raro está pasando en esta isla para que nos apunten de esa manera.



Siempre dije que dos son mejor que una, y que las grandes son mejores que las pequeñas.



Los escenarios adquieren a veces un cierto tinte gótico que le viene muy bien al juego.

mecheros crean un halo de misterio a nuestro alrededor, los relámpagos nos iluminan por momentos... Los movimientos se realizan con mucha suavidad. Y para acabar señalar que se podrá jugar en alta resolución.

La historia y el argumento, aunque un tanto manido, cumple su papel a la perfección y da pie a puzzles y desafíos que no nos dejan ni un momento de aburrimiento durante todo el juego. Tendremos que armarnos, escapar de los zombis, averiguar qué está pasando, encontrar objetos para poder continuar la aventura, etc... En fin lo habitual de este género y que tan buen resultado da cuando está todo bien conjugado, y este es el caso.



Nuestra misión será sobrevivir, y si es posible averiguar qué diablos está pasando.



Si la cosa se pone caliente es mejor tener una recortada a mano para apagar esos calores.



Nuevos enemigos muy curiosos y con mucho peligro.

Ficha técnica

Nombre	**Resident Evil: Code Veronica**
Formato	**DC**
Desarrollador	**Capcom**
Distribuidor	**Proein**
Género	**Arcade/ Aventura**
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★☆☆

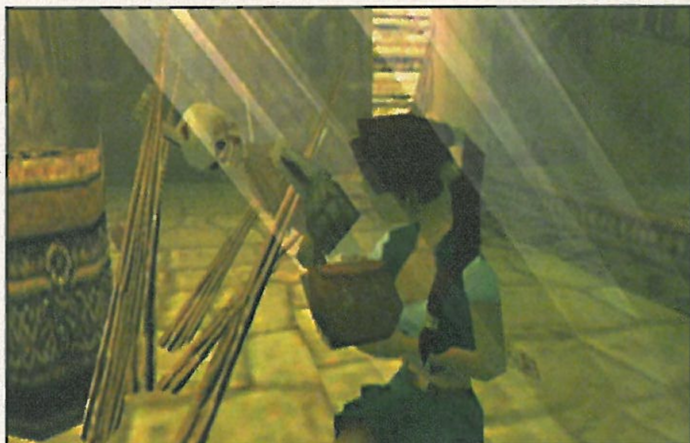
Total 9

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Lara Croft en estado puro

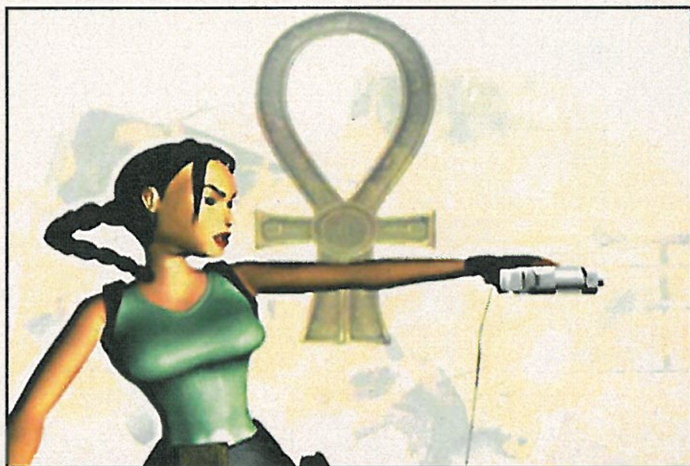
Lara ha conseguido liberarse de las exclusividades contractuales que le tenían tan atada y en cuanto ha podido, ha decidido lucir su palmito por la Dreamcast. ¿El resultado? Pues lo cierto es que este cambio de aires ha conseguido mejorar lo que hayáis podido ver hasta el momento en otras consolas.

Para el que todavía no lo sepa o para el que se la haya olvidado cierta información, la historia nos lleva hasta los 80 para encontrarnos con Lara en su etapa adolescente y a su maestro Werner Von Croy. En los primeros niveles, se encuentra lo que con anterioridad era la fase de preparación por casa de Lara y que ahora se ha transformado en un nivel más en el que Werner va aleccionándonos para que seamos capaces de pasar con éxito cada obstáculo que se nos vaya presentando.



Telarañas, polvo, esqueletos, suciedad... ¡Lara se merece salir de ahí cuanto antes!

De acuerdo con una leyenda egipcia, Horus derrotó a Seth y lo encerró en un lugar que nadie, excepto ellos, sabía donde se encontraba. Por supuesto que la labor de Lara es encontrar a Seth, pero al liberarlo, este dios decide someter a la Tierra bajo su dictadura para terminar ocultándolo en el infierno. Desde ese momento, Lara y tú seréis la única posible salvación para que no ocurra esta catástrofe.



Está claro que el asunto poligonal del que os hablaba es la pura verdad.

En el apartado gráfico, hay que decir que hasta la fecha es lo mejor que se ha hecho para Lara Croft y pasa a ser comparable incluso con los ordenadores personales. Las texturas de los escenarios están muy mejoradas y han retocado muchos detalles con respecto a pasadas versiones. Todo esto, unido al poderoso motor gráfico y el procesador de la Dreamcast, proporcionan un resultado estupendo en todo lo visual. Pero es que además, los efectos de luz también son una pasada y llaman poderosamente la atención por su gran realismo. Sobre nuestra admirada Lara, destaquemos su aumento poligonal –me refiero a que le han añadido más polígonos, sólo eso- y su cada día mejor aspecto. Por otro lado, sus movimientos también han mejorado y han aumentado sus posibilidades. La mayor pega que encontramos, es la colocación de la cámara ya en algunas ocasiones más que ayudar, molesta.

En cuanto a la ambientación sonora y musical, contribuye positivamente a que nos metamos en el juego. Como el objetivo

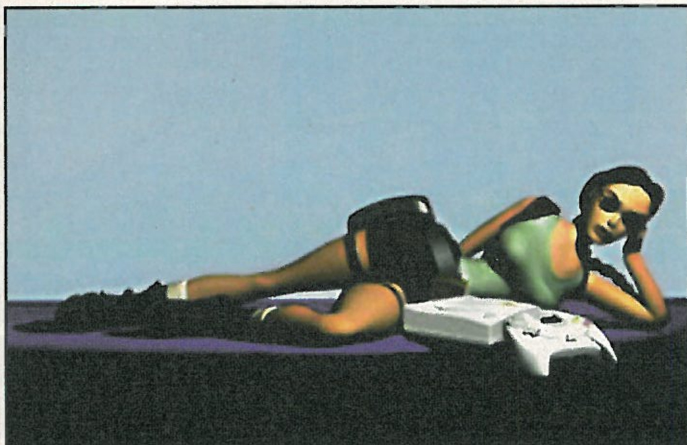


Ya veis que se ha decidido a salir de la pantalla para ver cómo manejáis el pad.


Los efectos visuales han logrado una sensación de realismo muy elevada.


Para quien todavía no conozca a Lara, es el momento perfecto para hacerlo.


Pero como es lógico, Lara tiene unos límites para aguantar la respiración.


Y es que todos tenemos derecho a tomarnos un respiro de vez en cuando.


Lara siempre está bien prevenida y preparada por si hay cualquier imprevisto.

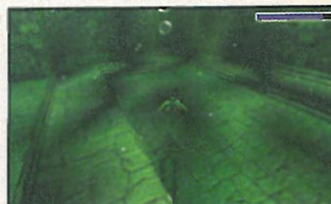

Este es uno de los impresionantes escenarios del juego.

es que nos veamos inmersos en una especie de película, igual que en los mejores largometrajes, las melodías te irán previniendo o sugiriendo qué es lo que puede pasar a continuación. Los efectos especiales, para variar, se los han trabajado mucho y tanto los doblajes como los efectos en sí, son magníficos.

Sobre la jugabilidad, han conseguido que no nos volvamos locos ni nos desesperemos a las primeras de cambio. La aventura es continua y todas las entregas están muy bien entrelazadas. Por supuesto, los puzzles siguen siendo una parte fundamental y deberemos utilizar ciertos objetos –previamente encontrados- para colocarlos en su lugar correspondiente e ir avanzando. No puedo decir más. ¡Ah!, las armas: Pues vamos a contar con un arsenal muy amplio que pasa por pistolas, la escopeta, un lanzagranadas, una ballesta, etc.

En definitiva se trata de un gran juego y uno de los mejores episodios de la saga en todos los sentidos que lo hacen altamente recomendable para todo el mundo. Sí, ya sé que para los más incondicionales no hace ninguna falta la recomendación, pero en serio, esta es una gran oportunidad para conocer todo lo que rodea a Lara Croft.


Aquí tienes a Lara retándote a jugar con ella. ¿Vas a desaprovechar esta oportunidad?


Tendrás que pasar en bastantes ocasiones por debajo del agua.

Ficha técnica

Nombre	Tomb Raider 4
Formato	DC, PSX, PC
Desarrollador	Core
Distribuidor	Proein
Género	Aventura 3D
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 9

Tombi 2 contra los cerdiablos

Quita las pezuñas de mi novia

Los cerdiablos han vuelto y esta vez han raptado a la novia de Tombi, Tabby. A través de una carta (que curioso) Tombi y sus amigos se enteran de los apuros de Tabby e inmediatamente se lanzan a una nueva aventura para rescatar a su compañera. Así que el troglodita de pelo rosa y su compañero con aspecto de mariquita voladora comienzan su viaje a los territorios que los malvados cerdiablos han sometido bajo el yugo de sus pezuñas.

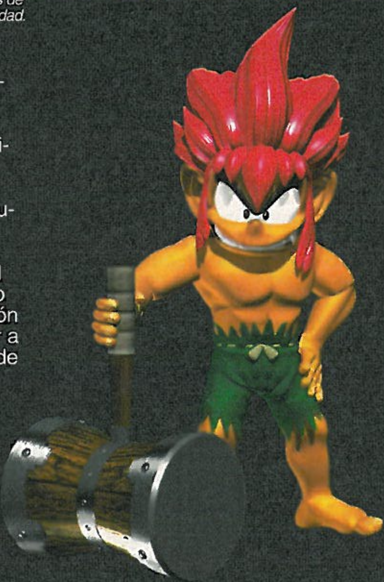
Este es, aproximadamente, el argumento de Tombi 2, una aventura de plataformas en semi 3D. Su aspecto es un tanto infantil pero eso no es ningún obstáculo, es sólo una cuestión de gustos, a parte del estilo, los gráficos son bastante correctos y en general tienen un aire gracioso. A pesar de presentar una perspectiva en 3D el juego no es tal ya que solamente podremos avanzar a derecha o izquierda y en unos lugares determinados avanzar arriba o abajo recuperando inmediatamente la posición de izquierda o derecha. Vamos que no te puedes mover libremente por toda la pantalla, únicamente puedes recorrer los caminos.

El juego consiste básicamente en ir avanzando, como en todos los juegos de plataformas, pero para avanzar hay que completar ciertos puzzles y conseguir algunos objetos, de esta forma se consigue algo de complejidad y el juego gana muchos enteros. Estas misiones sin embargo no son lineales, es decir puede que te hallan encargado varios trabajos y sin embargo puedes seguir avanzando sin completarlos inmediatamente. A medida que completos misiones te van dando puntos que luego puedes invertir en algunas ayudas como mapas y demás.



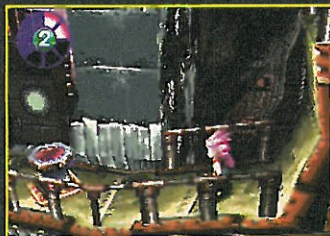
Plataformas de todos los tipos y disfrazadas de mil formas diferentes para asegurar la variedad.

De estas misiones hay un total de 137 lo que supone un juego bastante largo, aunque la misión principal siempre será rescatar a nuestra novia de las pezuñas de esos malvados cerdiablos con herraduras. Para completarlas hay que conseguir diferentes objetos y usarlos en ciertos lugares. También hay objetos para el uso exclusivo de nuestro héroe como armas de diferentes clases y disfraces especiales.





Si saltas encima de ese cerdo morado conseguiras acabar con él de una vez por todas.



Nuestra vida está indicada en la parte superior derecha por ese circulo con sectores.



El juego no está dividido en fases sino que todo es un gran escenario.





Ficha técnica

Nombre	Tombi 2
Formato	PSX
Desarrollador	Whoopee Camp
Distribuidor	Sony
Género	Plataformas
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**8**

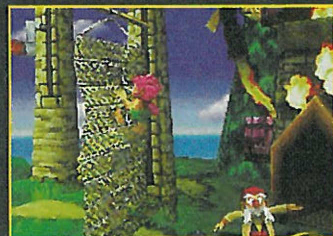
El inventario de juego está perfectamente estructurado. Por una parte se anotan los objetos que transportamos. Cada objeto tiene un color dependiendo del tipo de objeto de que se trate. Por otra parte aparecen los acontecimientos, es decir, aquellas misiones que nos han encargado y aquellas que hemos finalizado. Luego está la pantalla principal, la de estado, donde podemos encontrar diversa información general acerca del estado de nuestro personaje así como de los puntos que ha conseguido y demás. Finalmente podemos encontrar la pantalla de ayuda, con todos los temas que han ido apareciendo en el juego por si queremos recordarlos.

Algo que siempre agradecemos mucho y que este título cumple es su perfecta traducción, bueno, si no perfecta, por lo menos más que correcta traducción al castellano. Que en este caso consigue aumentar de forma considerable la jugabilidad y la diversión del título. Por si alguno no lo ha cogido todavía, un juego muy bueno.









Al hablar con otros personajes te encargarán nuevas tareas que te proporcionarán puntos.



Un salto arriesgado para un troglodita equipado con poco más que un taparrabos.



Habrá otros enemigos además de los cerdiablos con sus tridentes de herradura.

Perfect Dark

El futuro sólo puede salvarse en la oscuridad

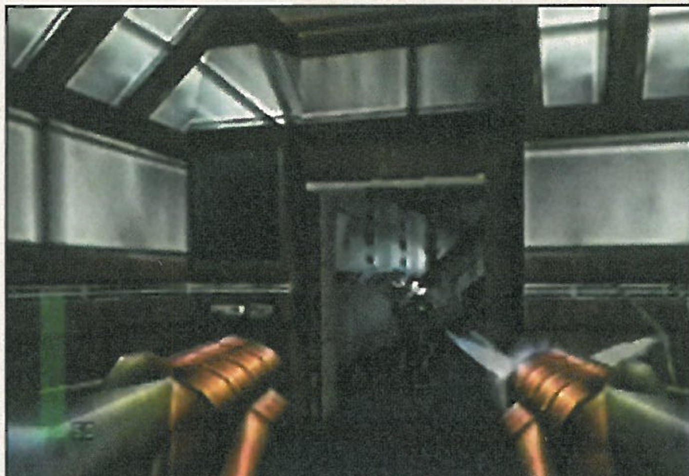
Afortunadamente la tendencia habitual de Nintendo de centrarse en juegos para los más jóvenes se rompe de vez en cuando con juegos de la calidad de Goldeneye 007 y ahora con este sombrío Perfect Dark. Así que los juegos que podríamos calificar de "para adultos" son escasos pero de una calidad fuera de duda. En este caso se ha utilizado el mismo motor que sirvió para dar vida al título de James Bond, pero la trama que desarrolla el juego es mucho más compleja y bastante más trabajada.

En el 2023 un científico es secuestrado y la misión de rescate es encargada a Joana Dark, una joven espía que pronto se percata de que su misión es algo más que una simple recuperación. La todopoderosa DataDyne Corporation está metida en una conspiración a nivel mundial que enlaza el destino del planeta con las ambiciones de unos seres extraterrestres.

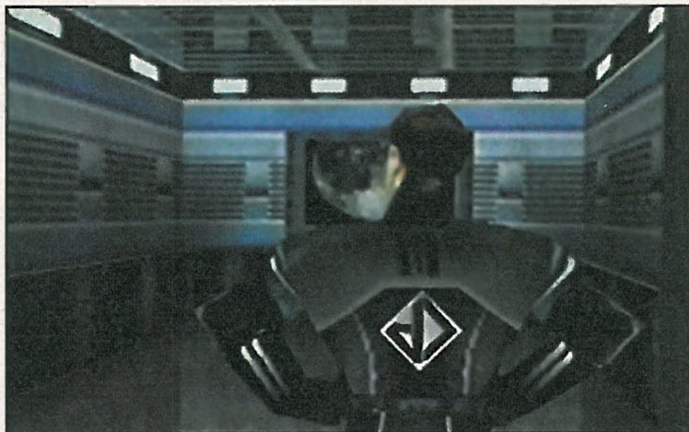
Las misiones tienen lugar en diferentes lugares del globo: entre los gigantescos rascacielos de Chicago, húmedas cavernas, ominosos laboratorios de investigación, bases secretas e incluso el más profundo océano Pacífico.

Como habréis imaginado el título es un juego de espionaje en primera persona en el que tendremos que resolver numerosos puzzles, bastante complicados por cierto y avanzar poco a poco en la trama que se nos irá desvelando, muchas veces a base de tiro limpio y granada. Porque la acción es una de los elementos principales del juego. Y en esta ocasión nos costará aún más terminar con nuestros enemigos, porque su IA ha mejorado, ahora tienen más mala leche y picardía, además de capacidad de colaboración entre ellos o la facultad de retirarse, pero nosotros también contaremos con argumentos más sofisticados, Sayonara baby.

Los gráficos, pese a realizarse con el mismo motor gráfico del Goldeneye se han mejorado gra-



Vista subjetiva, perfecta para un juego con mucha acción que no descuida la trama y la aventura.



El juego se desarrolla en un futuro bastante sombrío e inquietante que no augura nada bueno.



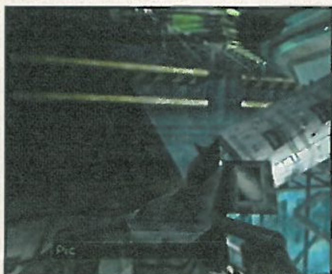
Hay 10 nuevos niveles para el modo multijugador y 2 niveles de Goldeneye.

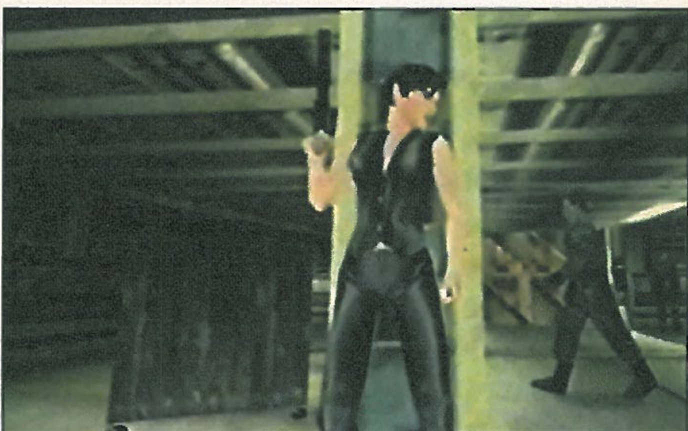


Los enemigos tienen una IA que les convierte en peligrosos adversarios.


Habrá que tener mucho cuidado con las trampas que los escenarios esconden.


Hay toda una hora de animación en vídeo dentro del juego para mostrarnos el desarrollo del mismo.


Las pantallas consiguen recrear unos paisajes repletos de tecnología futurista.


Nuestra protagonista tendrá que ocultarse para no ser detectada en su infiltración.

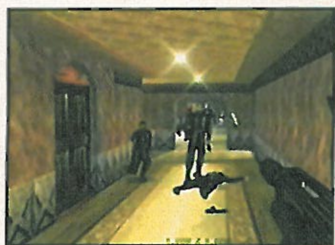
cias a la iluminación dinámica, los efectos de explosiones, polvo, vapor, etc... Para las animaciones de los personajes Rare utilizó su propio estudio para capturar los movimientos reales y trasladarlos a sus personajes. Además, el modelado de las caras de todos los personajes tienen un aspecto también muy real, hasta donde los polígonos lo permiten. En general se ha tratado de dar a todo el juego un aire de realismo que casa muy bien con la sombría historia en la que nos vemos envueltos en el juego. Por ejemplo, los enemigos al morir, no desaparecen, sino que permanecen en el suelo hasta que salimos de la habitación o los perdemos de vista. El sonido apunta en la misma dirección, podremos escuchar los pasos de nuestra protagonista, el rebote de las granadas, o las voces de tus enemigos, enemigos por cierto muy variados. En definitiva que el apartado técnico tiene una factura impecable.

Además del juego individual existen 10 niveles para el modo multijugador y un par de los mejores niveles que aparecieron en Goldeneye 007. Los bots pueden asignarse como enemigos o cooperantes y pueden aprender diferentes estrategias.

Por si alguien busca emociones nuevas en los videojuegos el título permite poner tu careto en alguno de los personajes en el modo multijugador. El milagro se realiza con la Game Boy Camera y un especial Transfer Pak. No si los hay raritos. El juego funciona sin el Expansion Pak pero la verdad es que su uso es muy recomendable para poder disfrutar de los gráficos y de una velocidad de juego ventajosa.

En resumen, Perfect Dark es ese juego que te absorberá el coco sin remedio.



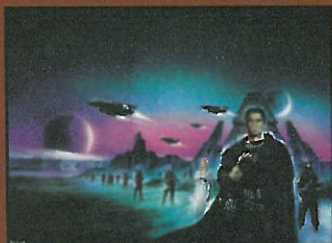


Ficha técnica

Nombre	Perfect Dark
Formato	N64
Desarrollador	Rare
Distribuidor	Nintendo
Género	Acción/ Aventura
Gráficos	★★★★★
Jugabilidad	★★★★
Longevidad	★★★
Total	**9**

Un turolense entre los más grandes

Una referencia obligada en el género

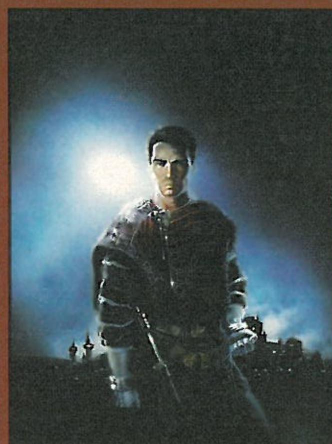


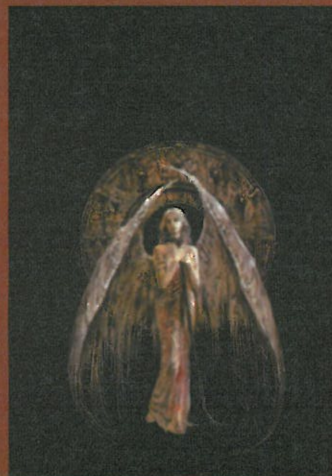


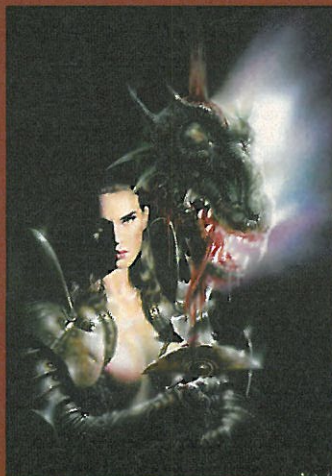
Luis Royo nació en Olalla, Teruel, en el año 1954. Estudió delineación técnica, pintura, decoración y diseño de interiores en el Colegio Industrial y Artes Aplicadas de Zaragoza. Además, entre los años 1970 y 1979 trabajó en diferentes estudios de diseño de interiores. De 1972 a 1976, tomó parte en una serie de exhibiciones de pintura colectiva de ámbito nacional, y a partir de 1977 creó unas pinturas en un formato de gran tamaño usando diferentes técnicas que fueron exhibidas en varias ciudades.

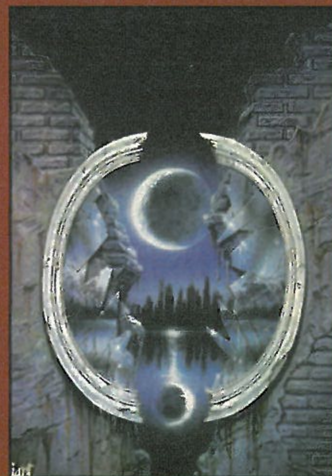
Pero fue en el año 1978 cuando comenzó a dibujar cómics para diferentes revistas, y en 1980 sus trabajos fueron expuestos en la Angoulême Fair. Entre 1981 y 1984 publicó sus dibujos en Comix International, Víbora Y Heavy Metal. Y en 1983 da comienzo su carrera como ilustrador en la Editorial Norma. Sus trabajos empiezan a ser reconocidos en todo el mundo y traslada su residencia en varias ocasiones para trabajar en los Estados Unidos, Gran Bretaña y Suecia entre otros países.







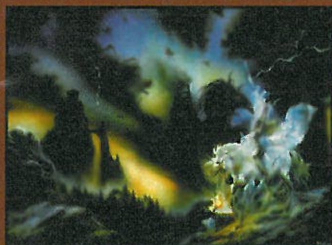














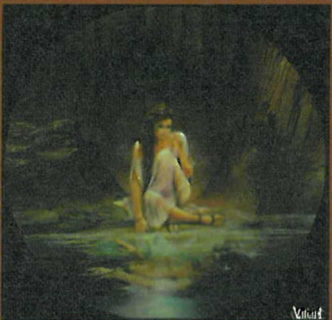
También se dedica a crear portadas para revistas estadounidenses y europeas como National Lampoon, Cimoc, Comic Art, Ere Comprimée y Total Metal. Royo, incluso es escogido para realizar algunos vídeos y videojuegos tipo Manga en diferentes países.

Ya en 1992 Norma edita en nuestro país el libro "Mujeres", una selección de las ilustraciones que había ido dibujando en los últimos ocho años. A partir de ese momento, en las publicaciones más prestigiosas del género la presencia de Royo se convierte en indispensable y sus dibujos empiezan a formar parte de calendarios, posters, camisetas, portadas de CD´s, alfombrillas para ratones y un largo etcétera.

En 1999 publica un nuevo libro, "El Libro Prohibido", que tiene un ánimo completamente distinto al



resto de sus trabajos, ya que son mucho más eróticos y explícitos que nunca. Este tomo, publicado en un formato mucho más reducido al habitual, incluye numerosas ilustraciones dotadas de una sensualidad nunca vista hasta el momento por los fans de Luis Royo: sin duda el artista español más universal del género.







Pokémon Amarillo: Edición Especial Pikachu

El último título de la línea Pokémon para Game Boy.

Continuando la saga Pokémon, Nintendo ha decidido lanzar al mercado este último título cuyo protagonista absoluto es Pikachu. Este nuevo juego Pokémon tiene una mayor fidelidad a la serie de televisión que sus antecesores Rojo y Azul. Además aporta la novedad de que Pikachu te acompaña desde el principio de la acción.

Junto a Pikachu aparecen los componentes del Team Rocket con los que, a lo largo de diferentes pantallas, el jugador medirá sus fuerzas y demostrará sus diferentes habilidades. También, gracias a "Pokémon Amarillo" se tendrá la posibilidad de imprimir la colección de bichos Pokémon a través de la impresora Game Boy.

Pokémon Amarillo tiene una estructura similar a la de sus antecesores, combinando la estrategia con la colección y el intercambio de mascotas virtuales. Se añaden nuevas estrategias de batalla, nuevos diseños de laberintos y se ha aumentado la resolución gráfica del color. Una característica muy interesante de este nuevo título es que es totalmente compatible con Pokémon Stadium con lo que los expertos de este juego tendrán nuevos retos que afrontar.

Por otra parte, Pokémon Amarillo tiene una opción exclusiva, el Coliseo 2, mediante la cual dos entrenadores Pokémon pueden acceder a tres nuevas competiciones. Las diferencias entre estas competiciones reside en el nivel de entrenamiento de los Pokémon participantes.

Por tanto, nos encontramos ante el videojuego Pokémon más completo hasta la fecha.



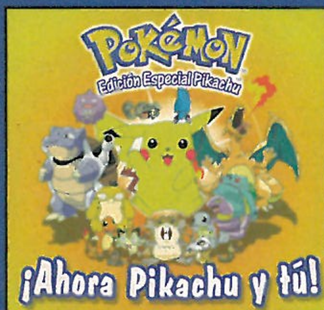
En Pokémon Amarillo el protagonista absoluto es Pikachu.



Junto a Pikachu tendrás que demostrar todas tus habilidades de entrenador.



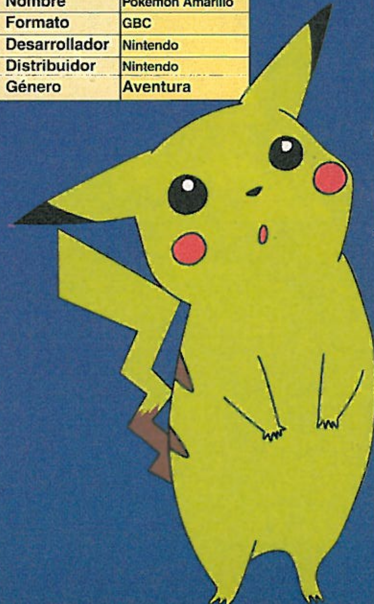
Los diseñadores han trabajado duro para aumentar la resolución del color.





Ficha técnica

Nombre	Pokémon Amarillo
Formato	GBC
Desarrollador	Nintendo
Distribuidor	Nintendo
Género	Aventura



Nueva N64 Pikachu

Nintendo ha confirmado el inminente lanzamiento de un nuevo diseño de N64 basado en la saga Pokémon, más concretamente en su personaje estelar Pikachu. Los detalles del soporte son plenamente Pokémon, la figura de Pikachu ocupa gran parte de la superficie del soporte y cuando se enciende se iluminan los mofletes del personaje. Además el botón power tiene forma de Pokeball. Sin embargo, no aporta ninguna novedad técnica, lo realmente nuevo es simplemente su diseño.



Esta es la nueva N64 Pikachu. Su diseño Pokémon es bastante curioso y atractivo.

P7K Light Gun

Una pistola muy cómoda



Nos encontramos con un gran periférico, que viene a enriquecer la ya extensa gama de complementos para PlayStation. Si a su moderno diseño, añadimos su completa compatibilidad con el modelo estándar de Konami&Namco "G-Con45", tenemos la pistola perfecta para todos los títulos de la consola antes mencionada y para todos los juegos de la marca que tengan como elemento fundamental en su acción el disparo.

Del mismo modo, posee una suave vibración al dispararla durante el juego, lo cual aporta un mayor realismo en el modo de disparo. El efecto fundamental de esta característica es la sensación de retroceso al disparar lo cual puntúa a favor de esta pistola. Además proporciona dos velocidades de autofuego y autorecarga para facilitar el manejo y la rapidez de disparo.

La P7K también incorpora un sensor óptico de alta precisión para hacer blanco exacto y un modo especial de disparo que se asemeja al de una metralleta. Posee un adaptador llamado Guncon AV que te permite un fácil manejo y la total compatibilidad, así como un control de encendido y apagado de vibración y un bloqueo de seguridad.

A parte del modelo azul , también existe la posibilidad de conseguir la pistola con un diseño plateado y azul con un mango ergónomico que incluye el botón de recarga durante el juego. Además, dentro de sus detalles destinados para la comodidad del jugador, posee un cable de casi dos metros de largo para facilitar de esta manera tu movilidad.

En definitiva, esta pistola P7K, se configura como uno de los complementos para juegos de disparo de PlayStation más completos. No sólo por los elementos tecnológicos que contiene, sino por su diseño, moderno y divertido, y por los detalles para aumentar la comodidad del jugador mientras está en plena acción.



Puntos fuertes.

Su diseño actual y ergonómico, es bueno pensar a veces en el usuario y no complicarle la vida.

Su alta compatibilidad con una amplia gama de juegos cuya acción fundamental se basa en el disparo.

Sus acertados complementos destinados a aumentar la capacidad de la pistola en las distintas situaciones.

Características

- Diseño ergonómico.
- Posibilidad de dos colores diferentes: Azul /Azul plateada.
- Compatible con todos los juegos de Konami&Namco.
- Compatible con el software de la pistola "G-CON45".

Game Pad Pro

Y vente al fútbol



Aquí os presentamos un mando diseñado especialmente para el juego FIFA2000 de EASports. "Game Pad Pro" se caracteriza por una gran calidad y precisión. Con este mando podrás realizar todas las jugadas y piruetas propias del fútbol que, como no, están incluidas dentro de las posibilidades que incluye el que para muchos es el mejor simulador del deporte rey.

Es el único mando que incorpora la posibilidad de tener un código especial de colores en sus botones de acción primaria azul (arriba), rojo (izquierdo), amarillo (abajo) y verde (derecho). Gracias a esta posibilidad tu potencialidad como equipo de fútbol aumenta de forma espectacular, ya que este código te puede servir para tener una mayor solvencia en determinados tipos de jugadas, especialmente en las conocidas como estratégicas. Aunque también te sirve para resaltar otro tipo de acciones con el balón en movimiento y para ahorrar tiempo en jugadas de saque.

Dicho código especial de colores es utilizado en FIFA2000 en los saques de esquina, saques de puerta, saques de banda y saques de falta. En cualquier tipo de saque, aparecen tres jugadores con el color sobre tu cabeza. Esto permite, al presionar del "GamePad Pro" que se corresponde con el color que tiene asignado el jugador, sacar hacia él sin necesidad de elegir la dirección ni la fuerza del balón con el direccional. Esto, en definitiva, lo que aporta fundamentalmente es una mayor precisión en los saques.

Características
- Compatible con la consola PlayStation.
- Aumenta la rapidez y facilita el juego.
- El código especial de colores permite aumentar la presión sobre el contrario.

Este es solo un ejemplo de las grandes posibilidades que te brinda este mando. Gracias al Game Pad Pro aumentarás tus posibilidades de cara a la competición, aunque luego, a la hora de la verdad, todo dependa de tu destreza y por supuesto de tu afición al fúbol.

Puntos fuertes:

Su atractivo diseño y su facilidad de manejo.

La exclusividad de su código especial de colores.

Su capacidad para facilitar al jugador sus evoluciones en el terreno de juego.





Act. Labs Racing System

Para las emociones fuertes

Este nuevo volante Act.Labs: Racing System tiene como principal característica su compatibilidad con todo tipo de consolas, así que tengas la que tengas no existe ningún problema para poder instalarlo en tu equipo. Por tanto ya no podrás utilizar la típica excusa de que los volantes no son compatibles para rascarte un poco el bolsillo. Active Labs. Con este volante ha tenido una brillante idea sobre este tema y como tal hay que considerarla, ya que su nuevo volante no sólo es compatible para las consolas actuales sino que está pensado para soportes futuros. Lo cual, insistimos, es un hacierto pleno por parte de esta empresa.

Para que esta compatibilidad plena sea posible, se ha diseñado un sistema bastante original: en la parte trasera del volante existe una ranura de entrada para introducir un cartucho. Estos cartuchos tienen un cable que es el que se conecta al puerto de la consola. Gracias a este sistema podremos utilizar el volante en varios tipos de soporte sin otro esfuerzo que el de cambiar el cartucho correspondiente. La verdad es que hay que reconocer que es una gran idea.

A parte, el diseño general del Act. Labs: Racing System es de una muy buena calidad. Los pedales son de lo mejor que hay en el mercado, de una gran suavidad y manejabilidad. También son bastante robustos, así que si pisas a fondo no los romperás fácilmente ya que están fabricados con materiales de alta calidad, destacando los elementos anti-deslizantes. Su recorrido es muy adecuado consiguiendo una conducción casi perfecta.

La otra parte fundamental del periférico, el volante, es también de muy altas prestaciones. En comparación es superior a muchos otros. En su diseño los detalles son bastante interesantes, desde que está forrado con material que imita al cuero, lo cual nos da sensación de realismo, hasta su robustez y resistencia a los golpes de volante más repentinos gracias a sus 270º de giro. La palanca de cambios, donde posiblemente este volante esté menos conseguido, es de tipo F1, por lo que no es muy innovador, pero esto no resta un ápice la buena impresión que tenemos de este periférico.

Para instalar y anclar este volante no vas a tener que complicarte mucho la vida, es bastante sencillo. No tienes más que ajustar sus dos abrazaderas enganchándolas en la parte inferior de la mesa. Además incorpora una cruceta de ocho direcciones y siete botones situados en los radios, más otros tres en el soporte, destinados a editar macros. La única pega que se puede poner a este volante es que no tiene vibración, ni "Force Feddback", lo cual puede restar puntos en lo que a la sensación de realismo se refiere. A pesar de esto es un producto que está muy bien.

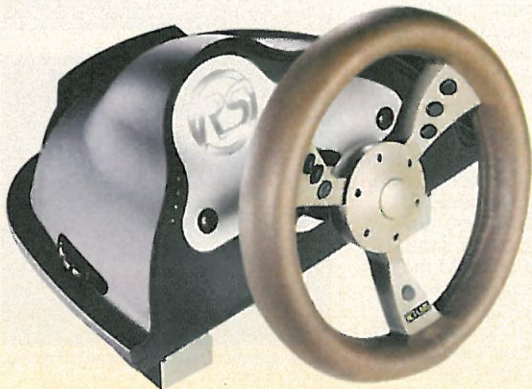
En conclusión, tenemos ante nosotros un volante muy recomendable a todos aquellos que quieran que las carreras sean algo más que una simple competición. Buena calidad y buen diseño no están reñidos en este periférico.





Los pedales son de una gran robustez y agarre.





El diseño de Act Labs siempre es excepcional.

Shock 2 Racing Wheel

Para los más esquisitos

Guillemot, uno de los clásicos dentro del mundo de los periféricos, nos ofrece este volante propio de la legendaria escudería Ferrari. El volante es una fiel reproducción de los de la casa del Caballo Rampante, lo único que nos falta es el coche, así que nos tendremos que conformar con este volante y con un Ferrari virtual para poder disfrutarlo virtualmente.







El producto tiene licencia oficial Ferrari, lo cual es una garantía y un signo de calidad, además de anunciarnos las posibles prestaciones que nos puede ofrecer el periférico en cuestión. El conseguir una licencia de Ferrari no es tarea fácil por lo que podemos asegurar que este no es un volante cualquiera y esto se debe a su tecnología y a su diseño. Por estas razones el Shock 2 Racing Wheel es un volante muy recomendable que responde plenamente a las propias exigencias de los productos Guillemot. Esta combinación de dos grandes marcas hacen de este producto un objeto de calidad.

Si lo comparamos con otros volantes, tenemos con Shock 2 Racing Wheel una sensación de conducción muy especial, aunque debamos limitarnos a la PSX y a los juegos de coches. Gracias a este volante los juegos de conducción adquieren una dimensión nueva, acercándonos a una realidad casi desconocida hasta ahora. Este volante hace casi innecesario el mando tradicional.

No lleva palanca de cambios aparte sino que está integrada a ambos lados que se accionan de forma sencilla y eficaz. Si probamos el volante con un juego de simulación, la sensación de realismo es de lo mejor, con este periférico el nivel de conducción aumenta, además de tener una enorme rapidez de reacción a nuestras órdenes. Esto va en detrimento de tu tiempo pero en benficio de la adictividad del juego, que aunque parezca increíble, aumenta.







Tus simuladores de coches ya no volverán a ser lo mismo.

Las conclusiones que podemos sacar de este volante son, en primer lugar es que se adapta a cualquier tipo de juego que requiera conducir un vehículo, incluidos los arcades. Si es un simulador, evidentemente más complejo, las prestaciones de nuestro coche aumentan además de poder hacer mejores derrapajes y trazar las curvas con una mayor soltura. También podrás hacer las maniobras que no te atrevías a realizar con tu mando tradicional. Gracias a este volante tu amor por los juegos de carreras crecerá y si te sales de pista sólo se deberá a que no conduces a la velocidad adecuada, ya que con el volante el control sobre tu coche casi es total. Aunque si lo que quieres es dar espectáculo no tienes más que hacer trompos y maniobras de lo más arriesgado, la sensibilidad y manejabilidad del volante responderán sin ningún tipo de problema.

En definitiva, nos encontramos con un periférico de gama alta a un precio asequible, gracias al Shock 2 Racing Wheel tus carreras de coches no volverán a ser lo mismo.

Thrustmaster

Ferrari RacingWheel

¿Te da un ataque de envidia cuando ves a una persona conduciendo por la calle un Ferrari? Sí, ya sé que es poco habitual, pero de vez en cuando nos cruzamos con alguien así. Pues el caso es que de algún modo te va a disminuir esa sensación de "porque él-ella sí y yo no". Y es que la empresa francesa Guillemot, en colaboración con la mítica escudería Ferrari, ha lanzado a la calle un precioso volante para la Dreamcast. El resultado es bueno gracias a la experiencia en estas lides de Guillemot y por el incomparable estilo de Ferrari.

El Thrustmaster Ferrari Racing Wheel antes de montarlo viene en tres piezas: el volante en sí, los pedales y el soporte fijador junto a las ventosas que componen el sistema de estabilización del volante. La instalación es sencilla: primero deberemos conectar los pedales al volante a través de un cable paralelo que será el encargado de que el volante reconozca nuestras órdenes cuando pisemos los pedales. Después hay que estabilizar el volante por medio del soporte fijador y las ventosas. Así de simple.

Características

Diseño deportivo, siguiendo la línea italiana de Ferrari.
Pedales de aceleración y freno.
Un único slot para introducir Vibration Pack ó Visual Memory.
Dos palancas digitales para el cambio de marchas como las utilizadas en Ferrari.
Sistema de fijación con soporte central para gozar de una mayor estabilidad.
2 Pads digitales con 8 direcciones.
4 botones standar [A,B, X, Y] más botón Start y un botón extra para el cambio de modos, entre volante y pad.
Volante decorado con el escudo y colores oficiales de Ferrari.



Con el Rally Sega 2 las sensaciones son alucinantes. Responde a la perfección.

Hemos probado el volante con juegos como Crazy Taxi y Sega Rally 2 y el resultado ha sido realmente bueno. Sobre todo con el segundo la sensación fue genial, y si dábamos un volantazo, el coche realizaba un giro proporcional al movimiento. Espectacular. Los pedales también responden con fidelidad y es una gozada comprobar cómo la aceleración se ve aumentada o disminuida dependiendo de la fuerza con la que pisemos con el pie derecho. En cuanto al freno, la verdad es que con los juegos examinados no lo hemos probado en demasiadas ocasiones...

Lo peor de todo son las marchas aunque lo más probable es que sólo usemos el modo automático y por lo tanto no tendremos que usarlas. En el caso de decidirnos por el modo manual, habrá que tener una especial habilidad para cambiar de marcha cuando las revoluciones te piden que lo hagas. El problema es que el cambio de marchas no es una palanca como debería haber sido.

Por su parte, el sistema de fijación es suficiente y las ventosas hacen perfectamente su papel al mantener completamente seguro el mando. No es necesario que ajustes el torniquete a la mesa porque por mucha caña que le demos, las ventosas aguantarán sin problemas nuestros tirones. Otro punto fuerte es la compatibilidad con el Vibration Pack para que la sensación sea todavía más próxima a la realidad, pero tristemente el Vibration que está en las tiendas no es suficientemente potente como para transmitir toda la vibración que debería a un aparato semejante.

En definitiva el Thrustmaster Ferrari Racing Wheel es un volante muy atractivo por su diseño - la mano de Ferrari está ahí - muy real y con el que los locos de los coches y la velocidad en la consola disfrutarán como nunca. Tanto los pedales como el volante, están muy conseguidos y las sensaciones son similares a una conducción real.


Aquí radica el único problema del accesorio, y es que el cambio podría ser mejor.



El Crazy Taxi será otro juego cuando tengas que conducir tu coche con este volante.



Nuevos complementos para Game Boy

Para los despistados

Te presentamos las novedades, en lo que a accesorios para la GB se refiere. Estos están destinados sobre todo para tu comodidad, y además para que tengas bien organizados tus juegos y todos aquellos otros periféricos de los que dispongas. De esta forma tus juegos estarán más seguros y tu GB mejor cuidada.

En primer lugar tenemos el Organizador para Game Boy. Este es el complemento más indicado para que lleves todo tu material y accesorios de Game Boy Pocket o Color. En este organizador, puedes llevar cables, adaptador de corriente, la lupa y los juegos que más te gusten siempre a punto para ser utilizados en el lugar que desees.



Su diseño es bastante funcional, con todos los compartimentos muy diferenciados, en los que existe una clara distinción de los elementos de tu GB que van en un sitio u otro. Esta característica está muy relacionada con la propia filosofía del accesorio, el orden y la clara distinción de unos compartimentos u otros son sus señas de identidad. A parte, el material utilizado para su diseño es muy resistente para que tu GB no se deteriore en ningún momento, tanto en su interior como en su exterior se ha utilizado el PVC como material principal, lo cual dota a este organizador de una gran resistencia a posibles golpes y rozaduras.

Como ya hemos señalado existen compartimentos muy claros para



Este es el organizador para Game Boy. Muy útil para los trastos.



el GB, el adaptador, los cables, la lupa o para las baterías recargables. Además tiene una correa ajustable para que lleves tu organizador colgado del hombro, tipo bandolera, para que te sea más cómodo aún. Por tanto nos encontramos con un accesorio muy bien diseñado y que responde a una necesidad que muchas veces te has podido plantear, el tener perfectamente ordenados todos los elementos de los que dispongas de tu GB, la verdad es que Logic3, que es la fabricante de este accesorio, ha tenido una gran idea.

El otro accesorio que te presentamos, también de Logic 3, es otra bolsa organizadora, esta posiblemente más sencilla que la anterior. Es un accesorio muy conveniente para llevar guardado tu GB, y demás elementos, y algunos juegos, no muchos, en su interior.

Puntos fuertes

- Su diseño funcional
- Su resistencia
- Su perfecta compartimentación
- Su tremenda utilidad



Y esta la "bolsa de mano" para Game Boy. Para colgarla al hombro.



Digamos que es la bolsa de mano de GB. También está diseñada especialmente para Game Boy Pocket y Color, aunque es de un menor tamaño. El objetivo de este accesorio es el orden y la protección, por ello está fabricada con telas impermeables y resistentes que mantendrán siempre en buenas condiciones a la Consola, añadiendo la correa ajustable para un más cómodo transporte, de hecho está especialmente diseñada para tal fin.

En definitiva, esperamos que estos accesorios te sean útiles y que ya no te quejes de que no sabes como mantener tu Game Boy en perfecto estado.



Mandos de colores para PSX y N 64

El diseño llega a tu consola

En esta página te presentamos los nuevos diseños de mandos para PSX y N64. El objetivo de estos mandos, ya que aportan ligeras innovaciones técnicas, estriba en sus atrevidos colores para que pongas tu soporte preferido a la moda. Y esto realmente se consigue, ya que si los instalas darás una mayor alegría a tu equipo. No todo van a ser colores neutros, hay que dar un poco de color a la vida.

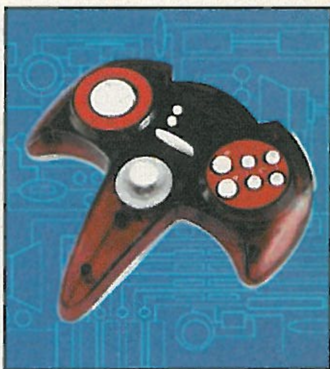
En primer lugar, tenemos el Challenger pad para PSX que no es más que un Dual Shock totalmente compatible, con dos motores de alta calidad que dotan de mayor realismo a la vibración del mando en todos aquellos juegos que sean compatibles con el software Dual Shock. Este modelo dispone de dos palancas analógicas con 8 posibles direcciones. 10 botones de fuego y 1 de turbo fire. Un botón que sirve para relentizar la acción del juego y los ya mencionados motores de vibración de alta calidad. Este mando lo podemos encontrar en color blanco, rojo, amarillo y azul.

El segundo mando que os presentamos es el T64 Pad para N 64. Dispone de controladores tanto digitales como analógicos. 8 posibilidades de dirección. Una palanca analógica 3D. 9 botones de disparos con un autofire independiente. Un botón para relentizar la imagen y una entrada para tarjeta de memoria. Los colores disponibles son rojo, amarillo y azul.

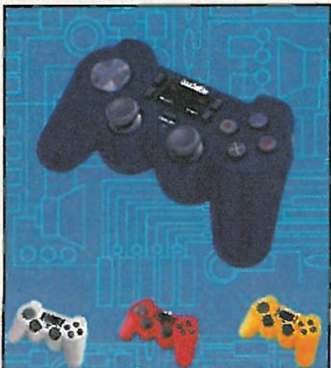
Como ves, combinar diseño con tecnología es posible. Estos mandos se caracterizan por una alta calidad y por unas buenas prestaciones. Además los colores en los que están disponibles en el mercado son bastante atractivos con lo que puedes dar un poco de vida a tu soporte, además de ser el más original del barrio.



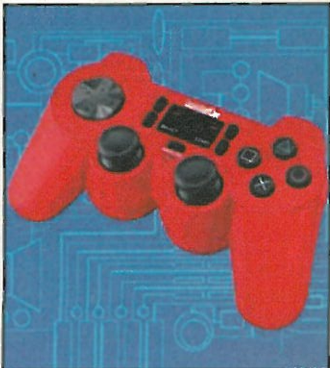
Con el T64 Pad podrás dsifrutar mucho más de tus juegos N 64.



También disponemos del T64 Pad para N 64 en color rojo.



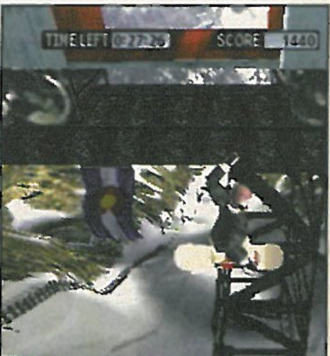
El Chalenger Pad tiene todas las virtudes del Dual Shock.



Dentro de los colores del Chalenger Pad para PSX el rojo es uno de los más atractivos.

Con las posibilidades que te ofrecen estos mandos podrás disfrutar mejor de tus juegos además de disponer de los diseños más innovadores en lo que se refiere a este tipo de periféricos.





Una de listas

El alumno, el vago y el contestador



Este mes hemos escogido algunas de las cosillas que nos habéis enviado para que publiquemos. Algunas son realmente graciosas y no tienen desperdicio, el resto las iremos publicando en la medida de lo posible. Una cosa, no nos enviéis burradas descomunales, sí me refiero a ti Alfredo, esa "Historia de un obseso" no sabemos de donde la habrás sacado pero es una auténtica bestiada. Eso sí, graciosa era muy graciosa, pero si publicamos algo así el jefe nos corta el cuello y nos vemos saliendo en Crónicas Marcianas. De todas formas aquí en la redacción nos hemos reído mucho.

Ernesto Díaz de Maqueda nos envía una lista con los eventos del alumno y su reflejo en los diferentes programas de televisión y películas de cine.

Lista Televisiva del alumno.

- El primer día de clase: Si lo se no vengo.
- La hora de ir al baño: Su turno.
- Calculo rápido: 1 , 2 , 3.
- Clases de lectura: Asterix en...
- La vida de Carlos I: Dinastía.
- Estás en las nubes: Aterriza como puedas.
- Te echan de clase: La leyenda del indomable.
- Llaman a tus padres: Cosas que nunca te dije.
- Te corres una clase: El Fugitivo.
- El día antes del examen: A ciegas.
- Cinco minutos antes del examen: Sufre mamón.
- Consigues las preguntas: James Bond, agente 007.
- Comienza el examen: Solo ante el peligro.
- Eres incapaz de pasar las respuestas: Eduardo manos tijeras.
- Te pillan la chuleta: Acorralado.
- Te pillan copiando: Con las manos en la masa.
- El profeso vigila tras de ti: La sombra del diablo.
- 5 min. antes de terminar el examen: Desperado.
- No te enteras de que había examen: Saltar sin red.
- Te pasan las chuletas: Quien tiene un amigo tiene un tesoro.
- El examen de historia: Un mundo desconocido.
- En el examen de latín: Historias fabulosas.
- Sin saber nada apruebas: La buena estrella.
- Suspendes habiendo estudiado: Todo por nada.
- Te echan 1 semana: Autopista hacia el cielo.
- Quemas un libro: El coloso en llamas.
- El día de las notas: Los ricos también lloran.
- Repites cursos: La historia interminable.





Concurso Más PC

Y para todos los que quieran estar al día de lo que se cuece en el mundo de la informática vamos a sortear 5 ejemplares de la revista Más PC. Una publicación muy amena y que trata todas las novedades que aparecen en el mundo del PC y la informática en general. Sólo las 50 primeras cartas entrarán en el sorteo.





Concurso Enemy Infestation

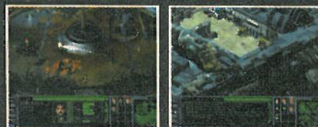
Como también sabemos que muchos de vosotros además de varias consolas jugáis con el PC vamos a sortear 5 juegos para ordenador: Enemy Infestation, un juego de estrategia y combate en tiempo real con personajes con diferentes habilidades, ambientado en el futuro. Muy entretenido y con unos gráficos realmente buenos.

Para concursar tenéis que respondernos a la siguiente pregunta:

¿Cuál es tu personaje de videojuego favorito?









Para participar en cada concurso no tenéis más que recortar cada uno de los cuadros y enviarlos con la respuesta y vuestro nombre y dirección a:

C/Alfonso Gómez 42 Nave 1.1.2. 28037 Madrid

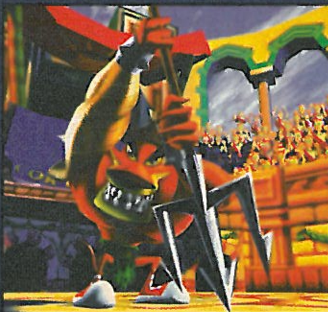
Juan Morilla de Linares ha encontrado las 10 cosas que todo el mundo debería saber, porque, como dice el Gran Wyoming, no todo el mundo sirve para trabajar, y a ellos también debemos aceptarlos tal como son. Los vagos son así, no es culpa suya.

Los 10 mandamientos del cansancio.

1º- Se nace cansado y se vive para descansar.
2º- Ama a tu cama como a ti mismo.
3º- Descansa de día y duerme de noche.
4º- Si ves a alguien descansando, ayúdale.
5º- El trabajo es sagrado, no lo toques.
6º- Lo que puedas hacer mañana, no lo hagas hoy.
7º- Si tienes algo que hacer, deja que lo haga otro.
8º- Por demasiado descanso no se ha muerto nadie.
9º- Si tienes ganas de trabajar, siéntate hasta que se te pase.
10º- Si el trabajo es salud, viva la tuberculosis.
NOTA: Para más comodidad, siéntate y que te los lea otro.

Y aquí tenemos una pequeña joya de esas que pocas veces se encuentran, Marta Milan de Barcelona nos ha enviado algunos mensajes de los contestadores automáticos del teléfono. Son mensajes reales, es decir que la gente está muy pirada. Lo que no sabemos es si Marta se ha dedicado a recopilar ella misma los mensajes de los contestadores de sus amigos y familiares o los ha encontrado por alguna parte.

Mensajes recopilados de contestadores.
Mi esposa y yo no podemos acudir al teléfono ahora mismo, pero si nos deja su nombre y número de teléfono, le devolvemos su llamada tan pronto terminemos.



Hola, habla Juan: Si llama de la compañía de teléfonos, ya les mandé el dinero; si son mis padres, manden dinero; si son de la oficina de asistencia económica, no me mandaron suficiente dinero; si es alguno de mis amigos, me debes dinero; y si eres una mujer joven y bonita, ¡no te preocupes, que tengo mucho dinero!

Hola. Ahora no estoy en casa, pero mi contestador automático sí, así que habla con él en vez de conmigo... espera el BIP.

Hola. Soy el contestador automático de David, ¿QUÉ eres tú?

(En tono chino/japonés) A-ló. Ehte Kato. Si deja mensaje, yo llamal plonto. Si deja mensaje sexy, yo llamal má plonto.

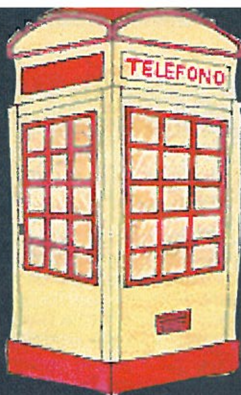
Hola. El contestador automático está averiado. Soy la nevera. Por favor, hable despacio para que pueda escribir el mensaje y luego me lo pegue en la puerta con uno de estos imanes...!

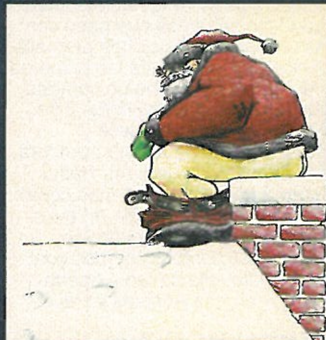
Hola. Probablemente estoy en casa. Estoy evadiendo la llamada de alguien que no me cae bien. Deja tu mensaje, y si no te devuelvo la llamada... eres tú!

Hola. Soy José. Perdona que no pueda contestar a tu llamada ahora. Deja un mensaje, y espérame al lado de tu teléfono hasta que yo te llame.
Si es usted un ladrón, entonces seguramente estamos ahora en casa limpiando nuestras armas y no podemos atender el teléfono. Si no, entonces seguramente no estamos en casa y puede dejar su mensaje.

Por favor deje su mensaje. No obstante, tiene usted derecho a permanecer callado. Todo lo que diga será grabado y será escuchado y usado por nosotros.

Hola. Aquí Pedro y Lola. No podemos contestar al teléfono porque estamos haciendo algo que nos fascina. A Lola le gusta pa'rriba y pa'bajo muy rápidamente, y a mí me gusta de ladito y suavecito. Así que deje su mensaje y le llamaremos cuando terminemos de cepillarnos los dientes.









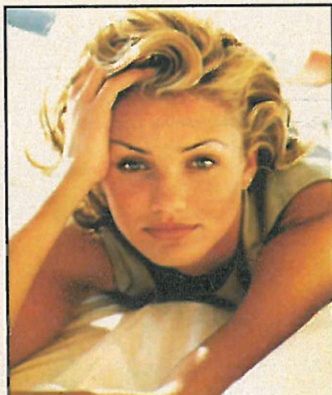
Cameron Díaz

Rubia de ojos azules y apellido hispano

Esta peazo rubia de 1,75 de piernas y demás, y ojazos azules, nació el 30 de agosto de 1972 en San Diego. A los 16 años en una fiesta holliwoodense, varios fotógrafos intentaron persuadirla para que se dedicase a la profesión de modelo. También intentaron persuadirla de otras cosas, ¿quién no lo hubiera intentado? No sabemos que pasó con las últimas proposiciones pero ella decidió hacer caso de las primeras y de esta forma firmó un contrato con la agencia de modelos Elite. Apareció en Madmoiselle y Seventeen (no la revista pornográfica alemana no, la otra). Hasta llegar a trabajar para firmas como Calvin Klein, Coca Cola o Levi´s. Ya a los 19 años, cuando los demás nos conformábamos con tener moto, ella ya tenía apartamentos en Los Angeles y París.



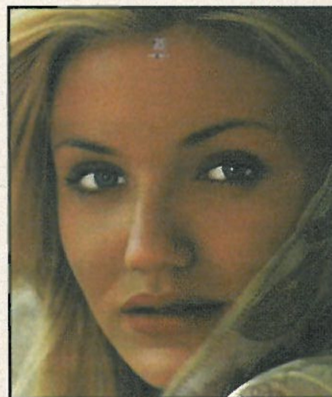
Desde su primera intervención en la pantalla se pudo ver todo el potencial de esta chica.



A pesar de su melena rubia y sus ojos azules, la chica tiene ascendencia latina.

En 1994 saltó a la fama por su intervención en la película La Mascara, donde compartía protagonismo con Jim Carrey, y en la que se reveló como una auténtica, como diría Tom Jones, Sex Bomb. Supongo que recordaréis como la mitad del cine salivaba con las apariciones de la rubia. Con el aspecto que tiene, algunos medios de comunicación pensaron que su apellido no era más que un gancho, pero resultó no ser así, el apellido es auténtico y ella se siente orgullosa de sus raíces latinas, a pesar de no cumplir en absoluto con el estereotipo.

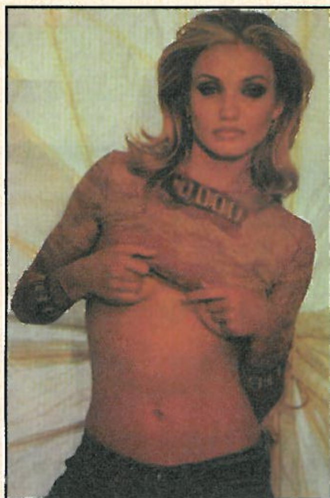
Después de esta primera aparición en La Mascara le ofrecie-











El punto fuerte de esta chica es su actitud y no tanto su aspecto físico.

FILMOGRAFIA

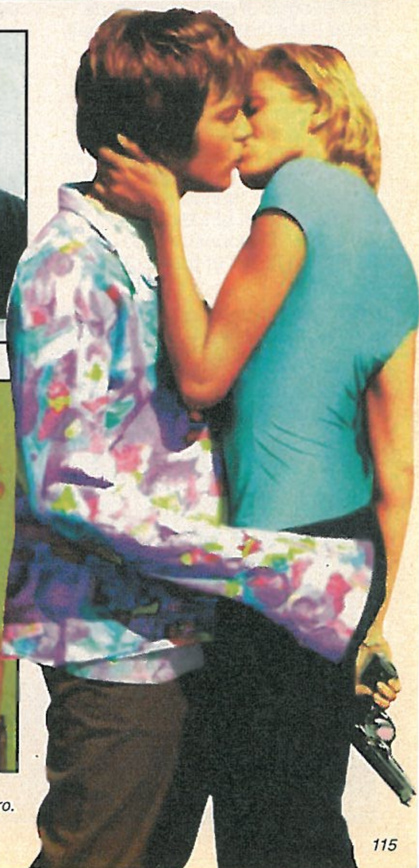
- 1.Inspector Gadget(1999)
- 2.Any Given Sunday(1999)
- 3.Fear and Loathing in Las Vegas (1998)
- 4.Very Bad Things (1998) Laura
- 5.There´s Something About Mary (1998) Mary
- 6.Life Less Ordinary, A (1997) Celine
- 7.My Best Friend's Wedding (1997) Kimmy Wallace
- 8.Keys to Tulsa (1997) Trudy
- 9.Head Above Water (1996) Nathalie
- 10.Feeling Minnesota (1996) Freddie
- 11.She's the One (1996) Heather
- 12.Last Supper, The (1995) Jude
- 13.Mask, The (1994) Tina Carlyle



ron otros papeles en la misma línea, que ella rechazó para dedicarse a papeles que le parecieron más interesantes, como Ella es Única y Feeling Minnesota. Así en 1997 casi eclipsó a la mismísima Julia Roberts en La Boda de mi Mejor Amigo, y en 1998 se asentó definitivamente como estrella de Hollywood con el papel protagonista de ¿Qué pasa con Mary?

La chica todavía está soltera por lo que algunos todavía están a tiempo de enviarle proposiciones de matrimonio u otras más deshonestas a su correo electrónico cameron_diaz@hotmail.com. O podéis llamarla por teléfono al número... pardillo.







Con los rulos y todo (TODO) tiene un aspecto inmejorable. No olvidéis el babero.

Ficha técnica

Nombre	Cami para los amigos
Formato	Todo piernas
Desarrollador	En parte alemán, inglés y latina
Distribuidor	Cine y moda
Género	Graciosilla
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★★
Jugabilidad	potencialmente alta
Total	**8**

George CLOONEY

De médico a soldado

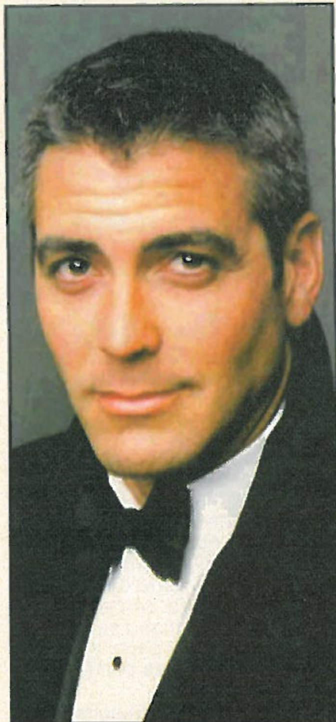
Este peaso de tío nació el 6 de mayo de 1961, en Lexington, un pueblo (más o menos) de la América profunda, en el seno de una familia irlandesa. Por si a alguien le interesa nació con el Sol en Tauro y la Luna en Acuario. Como no consiguió que le fichase ningún equipo de fútbol americano decidió convertirse en actor. Igual podía haber decidido quedarse en su casa comiendo magdalenas. Pero como no fue así empezó a acudir a castings para la televisión hasta que fue elegido para presentar el programa Saturday Night Life. Después tuvo pequeñas intervenciones en series de éxito como "Roseanne" o "Mira Quien Habla". Sin embargo su gran popularidad le viene de la serie "Urgencias", donde hace de médico en un hóspital enorme al que no paran de llegar pacientes fibrilando y cosas así, todo muy tierno.

La popularidad de la serie le proporcionó la oportunidad que andaba buscando para saltar al cine y protagonizar la película de Robert Rodríguez "Abierto hasta el amanecer", donde compartía la pantalla con el salido del Tarantino. Después de eso Spielberg le dio el papel principal de "El pacificador". Alcanzó la cima de su carrera (por ahora) con su encarnación de Batman en "Batman y Robin", a pesar de que el villano de hielo (Arnold Chuachenager) le robase gran parte del protagonismo.

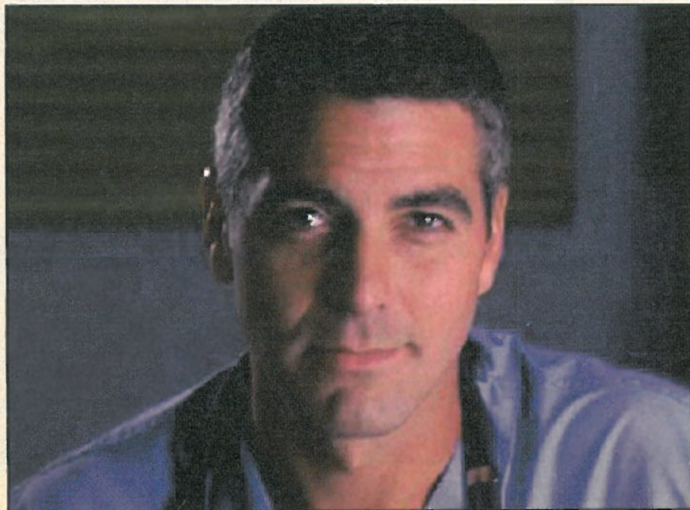
Las compañeras de reparto que más han destacado a su lado sin duda han sido: la incombustible y bellísima Michelle Pfeiffer en "Un día muy especial" y la explosiva Jennifer López en una de policías y ladrones muy peculiar.

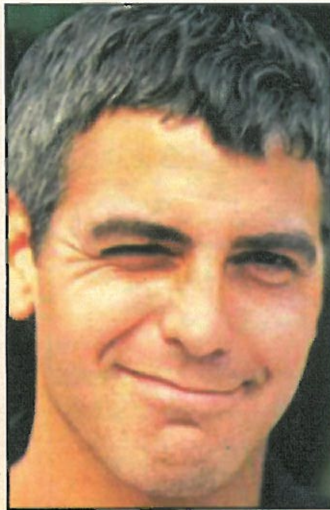
Respecto a su vida amorosa, se casó en 1989 con la actriz Talia, experimento que duró 3 años. Desde entonces ha tenido otras relaciones pero como ha jurado no volver a casarse... Últimamente parece que su pareja formal es Celine Balidrán otra actriz, con la que parece haberse asentado bastante bien.

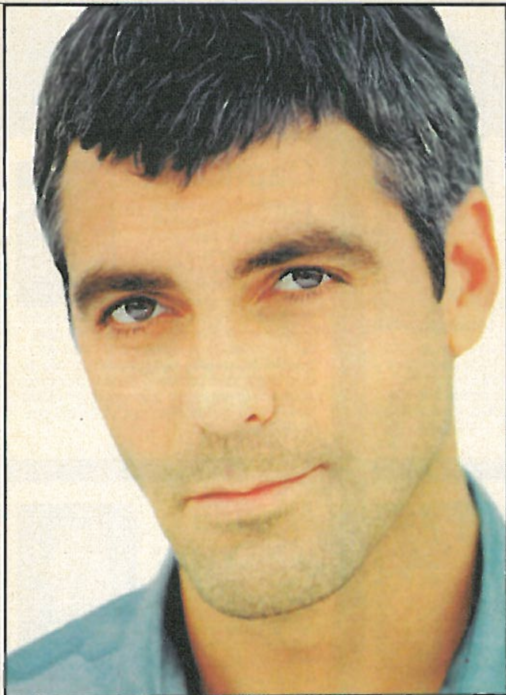
Lo último que sabemos de él es que está a punto de estrenar aquí en España su última película, "Tormenta perfecta" o algo así, donde un grupo de marineros se ven sorprendidos en alta mar por una tormenta de proporciones gigantescas y que se las hará pasar canutas.

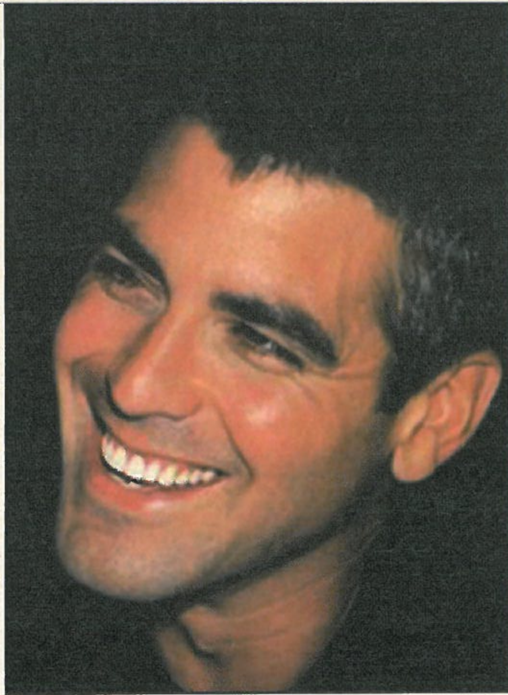


Sin duda uno de los actores más elegantes que pueblan la pantalla.









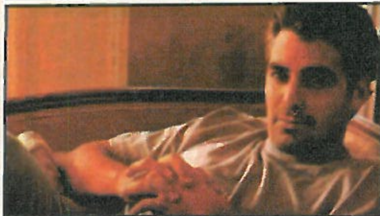


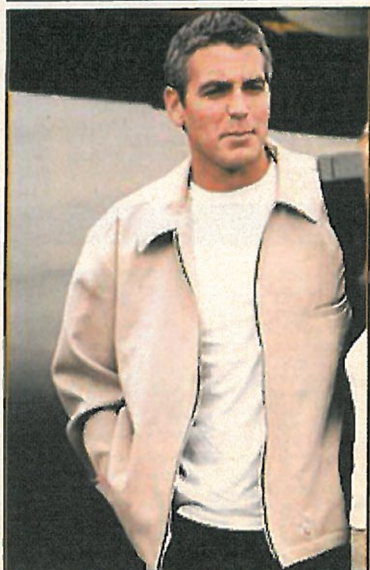


Con el equipo completo de "Urgencias", la serie que le catapultó a la fama.









Ficha técnica

Nombre	George Clooney
Formato	Cuadrado
Desarrollador	América profunda
Distribuidor	Cine y televisión
Género	Elegante
Gráficos	*****
Tecnología	*****
Jugabilidad	Hmmmmnn

Total 9





Julio

Aries



¿No has sido capaz de superar todavía la Eurocopa? ¿Es que las notas no han sido todo lo buenas que esperabas? Tu estrella señala que todo te irá mejor, pero no te duermas en la piscina, hay que estar más atento a lo importante. No todo va a ser mirar y mirar, ya verás como alguien te pide un esfuerzo y tendrás que responder. Puede ser una chica o un chico o tu padre. Los astros no están muy claros en su transmisión de datos sobre tu signo.

Leo



Parece que la mala racha del mes pasado ha dejado de planear sobre tu cabeza. Es en este mes de julio en el que todo volverá a ponerse en su sitio y no habrá quien te gane en los juegos de lucha, los deportivos es harina de otro costal, así que el mal humor no te pueda porque puedes fastidiar el mes con facilidad. En este estado de nervios puede que todo lo positivo se vuelva negativo, así que cuida tus relaciones personales y se amable.

Capricornio



Empieza tu época de juergas. Las fiestas populares te privan y ya estas calentando motores. Ya que eres un pachanguero de cuidado no tienes más que desempolvar tus viejos juegos y recordar grandes éxitos. Esto te vendrá bien para prepararte para las verbenas y los bailes en la plaza del pueblo. No olvides que recordar de vez en cuando algún buen título de la leyenda consolera te vendrá bien para entablar relaciones. Por lo demás todo te irá bien así que no te preocupes.

Tauro



Lo tuyo si que es mala suerte. La consola está apunto de estallar por el calor y no sabes qué hacer. Los juegos han empezado tener vida propia y eres incapaz de pasar de una fase a otra. Los planetas te auguran un mes aciago por lo que pon a salvo todo lo que puedas y mantente tranquilo, los más cercanos a ti te ayudarán, algún amigo compartirá su consola contigo. Este es tu mes de la amistad, así que cuida a tus amigos y no les machaques con tus diatribas.

Virgo



A pesar de tus continuas indecisiones, este mes va a ser uno de los más felices de tu vida. Ganarás todos los campeonatos deportivos que pinches en tu consola y serás capaz de superar los más inverosímiles records, y todo sin aparente esfuerzo. Serás la envidia del barrio. La vida te sonríe y esto se va a notar, pero no abuses, que otros están un poco fastidiados y te puedes llevar malas contestaciones. De momento estás en buena racha.

Acuario



¿Has conseguido tus objetivos de junio? Si es así estás de buena suerte ya que las sorpresas positivas se irán sucediendo una tras otra. Los mejores y más novedosos títulos irán pasando a engrosar tu colección. Pero cuidado, si abusas deberás ir pensando en comprar otro mando porque el que tienes puede quedar maltrecho de un uso excesivo. De todos modos tú pide por la boquita que lo mismo también cae el mando.

Géminis



Por suerte el sol no te ha achicharrado y has cogido un moreno más que decente. Esto te hará atraer a la persona que te interesa y descubrirás que es tu alma gemela. No abuses de la conversación de videojuegos porque la puedes aburrir, al igual que tú domina el tema, pero le interesan otras facetas de tu personalidad. Tus ocurrencias y tus gracias serán bastante efectivas, no dudes en usarlas siempre que te quedes en blanco.

Libra



Tus horas de juego te han llevado a una difícil situación. No puedes desengancharte fácilmente y tu familia está que arde. Tu padre no te mira en las comidas y cada noche oyes los sollozos de tu madre. Tus hermanos no dejan de chincharte y tus amigos no te llaman por teléfono. Encima las notas han sido penosas. En estas condiciones encerrarte en ti mismo es lo peor que puedes hacer. Sal a la calle y reivindica tu existencia ante los demás.

Escorpio



La mala racha del mes pasado ha pasado, los problemas se han desvanecido. Los astros te son propicios y tu buena estrella te acompañará prácticamente todo el verano, así y todo tendrás algún que otro tropiezo pero de escasa importancia por lo que no debes tener ningún miedo. Tus actos serán satisfactorios para ti y los demás, así que tu buen tino te llevará a mejores cotas. Es hora de plantearse metas más altas.

Piscis



Las notas no han ido nada mal. Estás atravesando una fase buena que ya está empezando a durar y a estabilizarse. Tu videoconsola responde a la perfección y no te está costando adaptarte a los nuevos títulos que vas adquiriendo. Ya que no estás abusando nadie te mira mal y esto es de agradecer. Vas tranquilo por la vida y así debes seguir. Aprovéchate de tu buena estrella y no temas que los planetas te van a seguir ayudando.

Cáncer



Tú si que te lo estás montando bien. Eres la envidia de tus amigos porque tienes lo más nuevo del deporte rey para consola. ¿Pero estás plenamente satisfecho? No sé que decirte. La aproximación de Marte a la zona de acción de tu horóscopo puede ser negativa y esto está produciendo alteraciones en tu personalidad que no hacen que lo estés disfrutando de todo. Pero no te preocupes que lo estás haciendo muy bien.

Sagitario



Te la estás jugando. Parece mentira pero el futuro de tu consola está en juego si sigues a este ritmo. No pierdas el control porque alguien puede privarte de lo que más te gusta. No dejes los juegos a nadie porque puedes despedirte de ellos. Aunque te encierres en casa nunca estarás a salvo. Así que ojo al parche y no confíes ni en ti mismo, siempre hay alguien detrás de la puerta.

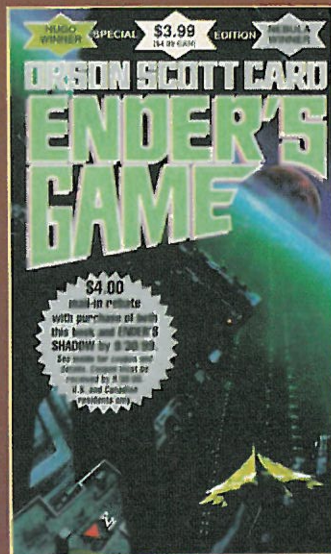
Para la piscina

O cualquier otro lugar fresquito

Hace un calor del infierno y a nadie le apetece realizar un esfuerzo más intenso que el de abrir la nevera, la postura más frecuentemente adoptada es la coloquialmente llamada "despatarrado", el pai-pai se nos ha caído en la jeta y ni siquiera tenemos fuerza para apartarlo. Este es el panorama habitual estos días en que hasta el procesador de la consola emite demasiado calor para acercarse a ella. ¿Qué hacer estos días? Fácil, no hagáis nada. Dormitar hasta que llegue la noche salir de la bañera y comenzar a caminar. Alternativamente, pero no demasiado para que no sufra el cerebro, podéis leer algo. Como todos los meses os traemos unas sugerencias para los que quieran arriesgarse en el complejo mundo de la letra impresa.

Ciencia Ficción

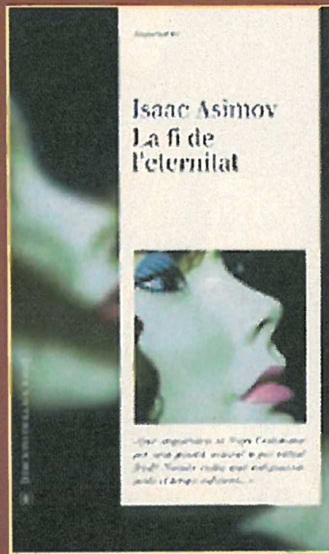
El juego de Ender — *Orson Scott Card*



La historia de un cadete espacial entrenado para una misión vital. Todo el proceso de instrucción de un chaval en un futuro en el que la humanidad se encuentra en guerra con una raza alienígena. El libro cuenta la formación de Ender, desde su elección en la vida civil pasando por todas las pruebas a que es sometido para finalmente enfrentarse a la amenaza que sufre la Humanidad.

Un libro muy inteligente que gustará mucho a los más jóvenes, por su protagonista, que no es más que un chaval. El libro recibió los premios Hugo y Nébula, lo que avala su calidad. Su continuación "La voz de los muertos" recibió los mismos premios y es tan apasionante como el primero, aunque la temática es algo diferente.

El fin de la eternidad — *Isaac Asimov*



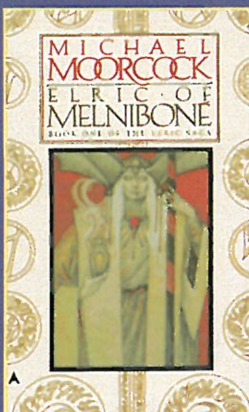
Si os gusta la ciencia ficción y no habéis leído a Asimov estáis en un grave error. Este tipo, fallecido no hace demasiado, fue uno de los autores más prolíficos que han existido y sobre todo, uno de los primeros en recibir los premios Hugo y Nébula por una de sus novelas. Su saga de "La Fundación" es una de las clásicas en la c/f y uno de sus personajes ficticios sale incluso en una enciclopedia totalmente seria. Si no me creéis buscar en la enciclopedia Logos 2000 a Hary Sheldon y tratar de averiguar el por qué de las fechas de nacimiento y muerte.

Respecto a este otro libro, está ambientado en el peculiar universo asimovniano, siglos antes de los acontecimientos de La Fundación. Un tiempo en el que existía una organización capaz de desplazarse en el tiempo y modificar los acontecimientos para evitar que en el futuro se produjesen fenómenos no deseados.

Fantasía

Elric de Melnibone

Michael Moorcock

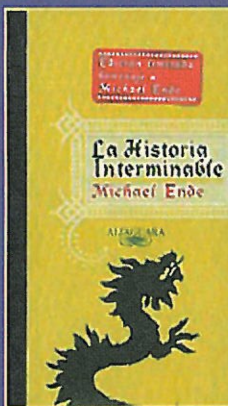


Moorcock es uno de los autores emblemáticos de la fantasía. Sus historias suelen plasmar la tragedia de un héroe enfrentado a un destino fatal ante el que resulta casi imposible luchar. La fuerza dramática de estos personajes es tan intensa que recuerdan por su situación a personajes literarios como Edipo Rey o Mac Beth.

Ambientados en una época medieval, la tecnología y la magia se mezclan en los peculiares mundos de este autor. Elric, es el rey de un país de un mundo fantástico muy particular. A través de 6 libros se relatan las aventuras de este personaje que vive las aventuras más insólitas y enfrenta continuas intrigas políticas contra su reino.

La Historia Interminable

Michael Ende



Puede que muchos halláis visto la película y os haya gustado, incluso puede que halláis visto la segunda parte que no tiene nada que ver con el libro y también os halla gustado. Bien, pues olvidaros de todo y leeros el libro. Es una auténtica gozada, no tiene desperdicio, no como las películas, sobre las que no queremos dar nuestra opinión, pero en serio, el libro no tiene punto de comparación con éstas.

Un niño entra en una librería y por casualidad encuentra un libro titulado "La historia interminable". El libro que todo aficionado a la lectura le gustaría encontrar, un libro que no acabase nunca y que te hiciese vivir aventuras de forma continua. A partir de ahí el protagonista empieza a vivir toda una serie de aventuras repletas de fantasía y de imaginación.

Aventuras

Viaje al centro de la tierra

Julio Verne

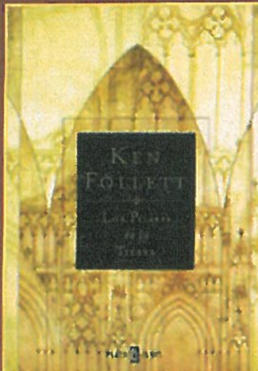


Que voy a deciros que no sepáis ya de este libro, seguro que lo habéis leído en tebeo, visto en película, os halláis tragado la serie (que seguro que existe) y tengáis la colección de cromos. Pero oye, es un buen libro que me gustó mucho cuando lo leí de pequeño. El típico libro de aventuras del típico autor de libros de aventura, a lo mejor os viene bien leer por una vez el original, seguro que os entretiene y descubrís algo nuevo en él. Los libros clásicos lo son por algo, y suele ser, porque son buenos libros.

La trama ya la sabéis, un científico recibe un mensaje de un colega suyo que le da la clave para viajar hasta el centro de la Tierra. Entonces decide emprender el viaje y tratar de culminar con éxito tan arriesgada aventura. Evidentemente, cuando se escribió el libro, no se sabía lo que se sabe ahora sobre la estructura de la Tierra. Conocimientos que hacen ridículo el argumento, pero a pesar de todo es un libro

Los pilares de la tierra

Ken Follet



Este autor es muy conocido por sus novelas de intriga y espionaje, sin embargo en este libro decidió apartarse por completo de su línea habitual y plantear una novela en plena Edad Media. El amor y la muerte se entrecruzan vibrantemente en este magistal tapiz cuyo centro es la construcción de una catedral gótica. La historia se inicia con el ahorcamiento público de un inocente y finaliza con la humillación de un rey. Los pilares de la tierra es la obra maestra de Ken Follett y constituye una excepcional evocación de una época de violentas pasiones.

Una novela llena de intrigas y que pese a su extensión, apenas mil páginas, os leeréis de un tirón sin ningún problema.

Fade to Black

PlayStation

Trucos

Para activar los trucos, debes entrar en modo truco. Introduce Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo como password. Ignora la respuesta "invalid code". Ahora se pueden activar los siguientes trucos:

Ver secuencias
Entra en modo truco. Introduce Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Círculo, X como password. Aparecerá un jugador FMV.

Seleccionar nivel
Entra en modo truco. Introduce Círculo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado como password. Empieza un nuevo juego y pulsa start durante el juego. Pulsa círculo para seleccionar la opción "Resume". Ahora puedes acceder a cualquier nivel del juego.

Escudo permanente
Entra en modo truco. Introduce Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X como password. Empieza un juego nuevo con un escudo siempre lleno. Observa que aun puedes morir de otros modos.

Invencibilidad
Entra en modo truco. Introduce Triángulo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo como password. Empieza un nuevo juego. Observa que el uso de esta opción puede desactivar la colisión de sprites y el mandato use.



Una situación que requiere ir a la carrera.







Tendrás que buscar al enemigo.

Medal of Honor

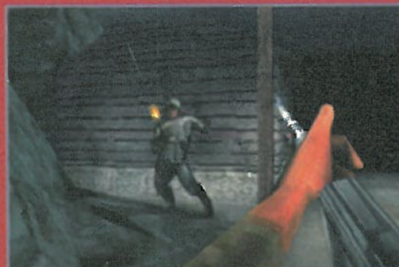
PlayStation

Claves

Passwords hasta la saciedad:
Aquí tenéis una lista de password para todo, y si no verás. Todos los introducirás en la pantalla de Códigos Secretos.

INVASION: Nivel 1 modo historia
BIGGRETA: Nivel 2 modo historia
DASBOOT: Nivel 3 modo historia
STUKA: Nivel 4 modo historia
KOMET: Nivel 5 modo historia
TWOSIXTWO: Nivel 6 y 7 modo historia
VICTORYDAY: Nivel 8 modo historia
BADCOPSHOW: Munición infinita
MOSTMEDALS: Invencible
DENNISMODE: Otro truco y la primera medalla
ICOSIDODEC: Disparo raudo
AJRULES: Imagen de Adrian Jones
COOLCHICK: Imagen de Lynn Henson
TRACERON: Modo Wire Frame
DWIMOHTEAM: Imagen del equipo
DWIGALLERY: Staff

Personajes secretos del modo multijugador:
HOODUP: Wolfgang
BEACHBALL: Noah
FINESTHOUR: Churchill
WOOFWOOF: Bismark
PAYBACK: Shakespeare
BIGFATMAN: Evil Col
ROCKETMAN: Wener
GUNTHER: Gunther
SSPIELBERG: Velociraptor
HERRZOMBIE: Otto



Esta es una auténtica acción de guerra.





Driver

PlayStation

Trucos

Para poder acceder a los trucos, en primer lugar tienes que ver los créditos y entonces aprieta rápido L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

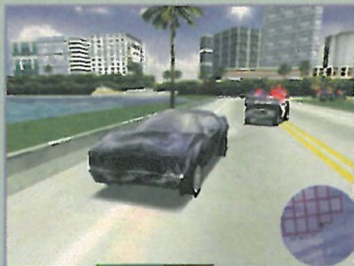
- Para ser **invencible** aprieta rápido L2, X, X, R2, X, X, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, X, X.
- Para tener **mucha suspensión**, en el menú principal, rápidamente apretar R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1, a continuación escucharás un sonido y el código será destrabado en la pantalla de "cheats" (trucos).
- Si quieres tener **autos pequeños**, en el menú principal, rápidamente apretar R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2, entonces escucharás un sonido y el código será destrabado en la pantalla de "cheats" (trucos).
- Si lo que quieres es **tracción trasera** en el menú principal, rapidamente apretar R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1. Escucharás un sonido y el código será destrabado en la pantalla de "cheats" (trucos).
- Para **manejar patas para arriba**, en el menú principal, rápidamente apretar R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1. Escucharas un sonido y el código será destrabado en la pantalla de "cheats" (trucos).



¡Cuidado con los coches que te vienen de los laterales!







Gran Turismo 2

PlayStation

Bonus

Premios al buen conductor:
Pues sí, esta vez no serán trucos fáciles, ya que no son trucos sino que debes ser un autentico as al volante para hacerte con ellos, así que debes ganar todas las medallas de oro en las diferentes categorías. Para ganar:
Licencia Clase A: Desbloquear "Dodge Concept Car"
Super licencia: Desbloquea el coche Toyota GT One
Licencia Internacional Clase A: Desbloquea el coche Mitsubishi FTO LM Edition
Licencia Internacional Clase B: Desbloquea el coche Honda Del Sol LM Edition
Licencia Internacional Clase C: Desbloquea el coche Mitsubishi 300 GT LM Edition
(Para poder conseguir la Super Licencia debes conseguir el resto antes)

- **Modo inverso:**
  Si quieres jugar con el circuito en modo espejo, juega en arcade y gana un circuito en modo difícil.
- **Máximo porcentaje:**
  Por error de programación, en el juego tan solo se puede alcanzar un 98,2%









Los modelos de automóviles son de un gran realismo.

Metal Gear Solid

PlayStation

Trucos

A través de las instrucciones que te ofrecemos, podrás acceder a los siguientes trucos que esperamos te sirvan para facilitarte la labor. Son los siguientes:

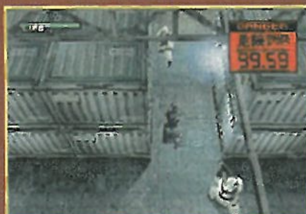
- **Bandana:**
  Con este ítem podrás combinarlo con cualquier arma para tener munición infinita, para conseguirlo debes pasarte el juego salvando a Meryl, tras ello guarda la partida y podrás comenzar la aventura con él.
- **Traje de Camuflaje:**
  Si en lugar de salvar a Meryl, en el interrogatorio confiesas, Meryl morirá y Otakon te dará al final de la aventura su traje de camuflaje, salva y podrás comenzar la aventura con él.
- **Transporte rápido:**
  Tal vez te preguntabas para qué servían esas cajas, pues bien si te sitúas en un camión y utilizas la caja serás trasladado rápidamente al lugar que tenga escrito la caja.
- **Orina útil:**
  Sí así es, si te diriges en la fase de los perros, antes de llegar a la zona de Sniper Wolf, a Meryl y la golpeas, el perrito tan mono te pegará un mordisco de alucine, a menos que te ocultes en alguna caja y mira por donde hará sus necesidades en ella. Por otro lado, si utilizáis la caja en la zona de los lobos no te atacarán, gracias a los olores.



Siempre hay situaciones comprometidas.



Los personajes están ambientados en una acción futurista.



¡No te quedes encerrado! El enemigo te está acechando.



La ciudad y el frío....todo es posible en este juego.

Resident Evil 3

PlayStation

Bonus

Estos son los diferentes trucos que podrás utilizar para hacer más llevadero el camino en tú aventura:

- **La llave de la Boutique:**
Cuando te acabes el juego en modo difícil conseguirás una llave, con esta podrás abrir la puerta de la boutique y cambiar de vestidos a Jill, los vestidos son el de miembro de STARTS, el traje de Regina, un traje de noche, un traje de baile y un uniforme de policía.
Conseguirás un número de vestidos según tu puntuación:
A-5
B-4
C-3
D-2
E-1
- **Diario de Jill:**
Si consigues todos los documentos en orden correlativo (1, 2, 3, 4,...) en el momento de conseguir el número 30, aparecerá en el lugar del 1 un nuevo documento el Diario de Jill, en él nos hace una introducción sobre Resident Evil Codename Veronica de DreamCast.
-Regalitos de Némesis:
Cada vez que consigas acabar con Némesis, te dará un regalito para recompensarte y son:
1° EAGLE parte A
2° EAGLE parte B
3° Maletín de 1°s auxilios
4° BENELLI M3S parte A
5° BENELLI M3S parte B
6° Maletín de 1°s auxilios
7° Munición infinita (combínalo con el arma que quieras que tenga munición infinita).



Reunión de personajes en el espacio central de la casa.





Soul Reaver: Legacy of Kain

PlayStation

Trucos

Energía vital al máximo:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA.

Energía mágica al máximo:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce DERECHA(x2), IZQUIERDA, TRIANGULO, DERECHA, ABAJO.

Soul Reaver:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, TRIANGULO, L2, DERECHA(x2), ABAJO(x2), IZQUIERDA, TRIANGULO, ABAJO, DERECHA.





Hay algunos personajes del juego que imponen verdadero respeto.

Habilidad para atravesar rejas:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, CIRCULO(x2), IZQUIERDA, DERECHA, TRIANGULO, ARRIBA.

Habilidad de escalar:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce TRIANGULO, ABAJO, L2, DERECHA, ARRIBA, ABAJO.

Hechizo de Fuerza:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, IZQUIERDA, TRAINGULO, ABAJO, ARRIBA.

Hechizo de Piedra:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA(x2).

Hechizo de Sonido:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce DERECHA(x2), ABAJO, CIRCULO, ARRIBA(x2), ABAJO.

Hechizo de Agua:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA.

Hechizo de Fuego:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce ARRIBA(x2), DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO, L2, DERECHA.

Hechizo de Luz:
Pausa el juego y mientras mantienes pulsado el botón L1 introduce IZQUIERDA, CIRCULO, IZQUIERDA, DERECHA(x2), ARRIBA(x2),IZQUIERDA.



Rally Cross

PlayStation

Códigos

Introduce los siguientes códigos como tu nombre:

STONE:	Coches pesados
FEATHER:	Coches ligeros
FLOAT:	Gravedad baja
SPINNER:	Fricción baja
WEEOO:	Coches y camiones secretos
FAT TIRES:	Ruedas grandes
NO WHEELS:	Sin ruedas
WHEELS:	Más ruedas









Fighting Force2

Dreamcast

Trucos

Si quieres que todo te vaya bien en esta aventura, hay veces que es necesario tener algunas ayudas adicionales siempre que te encuentres atascado y puedas seguir adelante. Esperamos que estos truquitos te sirvan de gran ayuda. Son los siguientes:

Todas las armas:
Para coger todas las armas ve a opciones y pulsa A,B,Y,X,Y,B,A

Salud infinita:
Para que tu salud no te falle no dudes en ir a la pantalla *Press Start* y pulsar L+R+Y+A+Izquierda en el joystick

Seleccionar nivel:
En la pantalla de título, donde pone Pulsar Start, aprieta Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha. Y cuando vaya a empezar un nuevo juego, saldrá una pantalla con todos los niveles disponibles.

Suponemos que con todos estos trucos tendrás suficiente para superar las difíciles pruebas que tendrás que superar a lo largo del juego.



Tienes diferentes armas y un gran derroche de acción



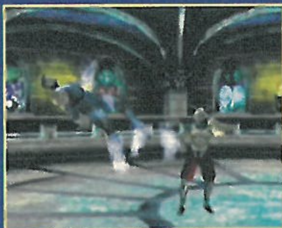




Mortal Kombat Gold

Dreamcast

Trucos

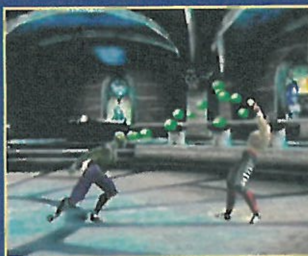


En la pantalla de "Press Start" pulsa: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha , Derecha. Un grito confirma que el truco ha funcionado. Ahora entra en el menu normal y colocate sobre la opción "Arcade" (pero no entres). Si pulsas aqui L + R simultaneamente, el Cheat Menu deberia aparecer con las siguientes opciones:

- Easy Endings
- Fatal 1
- Fatal 2
- Pit Fatal
- Danger
- Kombat Kode

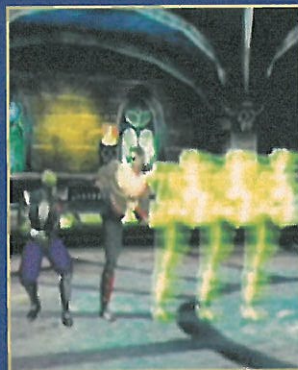
Activando estas opciones conseguiras cosas tan alucinantes como realizar el fatality con solo pulsar una tecla, o un monton de ventajas con Kombat Kode. En Kombat Kode puedes introducir un numero del 1 al 30. Cada numero te dara una ventaja o la posibilidad de jugar en un escenario: Aqui hay algunos ejemplos:

0- Cancela todos los codigos introducidos.
1- Cabezas enormes.
5- Puedes correr todo lo que quieras.



En la lucha la magia es necesaria si queremos vencer.

6- Todas las armas.
10- Combate silencioso.
11- Combate explosivo.
16- Lluvia roja.
Del 17 al 30- Selecciona un determinado escenario para jugar.



Virtua Fighter 3tb

Dreamcast

Bonus

Luchar contra Alphabet
En la pantalla donde se escoge luchador, realiza lo siguiente:

- Sobre Akira pulsa Start.
- Sobre Lau pulsa Start.
- Sobre Pai pulsa X.

Controlar a Alphabet
Lo mismo de antes pero con esta combinacisn:

- Sobre Akira pulsa Start.
- Sobre Lion pulsa Start.
- Sobre Pai pulsa X.

Escoger a Silver Dural
Entra en el modo Training, y, en la pantalla de escoger luchador, pulsa Start + A + Y simultaneamente.

Escoger a Gold Dural
Lo mismo de antes pero pulsando Start + A + X a la vez.



La lucha es cuerpo a cuerpo.



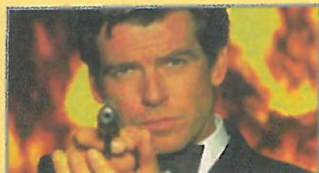




Goldeneye 007

Nintendo 64

Trucos



Cuando parecía que el juego del agente secreto más famoso del mundo, James Bond 007, ya no tenía más secretos por desvelar, tenemos por fin estas nuevas combinaciones para obtener muchas ventajas, más todavía, con respecto a tiempo atrás. Recuerda que debes pulsar estas combinaciones durante el juego y sin hacer pausa. Para pulsar los botones debes pulsar el primer botón y sin soltarlo pulsar el segundo. Bueno, si no salen a la primera, ten paciencia y vuélvelo a intentar, los trucos que vienen a continuación son absolutamente fiables, pero requieren su tiempo. También puedes introducir tantos trucos como quieras, tanto en misión como en multijugador, pero ten en cuenta que al salir de una fase el truco se va, así que tendrás que introducir de nuevo las combinaciones cada vez que entres en otra fase.

Invencibilidad
L+Abajo
R+C Derecha
R+C Arriba
L+Derecha
L+C Abajo
R+C Arriba
L+ Derecha
R+ Abajo
L+ Izquierda
L+R+C Derecha

Todas las armas
L+R+Abajo
L+C Izquierda
L+C Derecha
L+R+C Izquierda
L+Abajo
L+C Abajo
R+C Izquierda
L+R+c Derecha
R+Arriba
L+C Izquierda

Máxima Munición
L+R+C Derecha
R+Arriba
R+Abajo
R+Abajo
L+R+C Derecha
L+R+Izquierda
R+Abajo



R+Arriba
L+R+C Derecha
R+Izquierda

Ahora el juego, al menos eso esperamos, será mucho más fácil para ti. Ya puedes disfrutar de todas las armas, incluso de algunas secretas (como el electroshock) con toda la munición que quieras.





Casi tan real como la película y más divertido.

1080 Snowboarding

Nintendo 64

Bonus



Tienes la posibilidad de hacer grandes piruetas

Para practicar con mayores niveles de diversión la modalidad que te propone este juego, es necesario que conozcas algunas ayuditas que te van a venir mejor que bien. Si tienes un poco de habilidad y además completar algo más tu diversión con el Snowboard no tienes más que aplicar estos consejos que te servimos a continuación:

Jugar con el hombre de hielo.
Una vez hayas completado el juego en el modo "Expert", en la pantalla de selección de personaje colócate sobre la chica (akane) y cuando veas las características pulsa C Izquierda, y sin soltarlo pulsa A

Jugar con el hombre de oro
Cuando hayas completado en el modo "Expert" con el hombre de hielo en la pantalla de delección de personaje colócate sobre Kensuke Kimachi y pulsa C Arriba y sin soltarlo pulsa A cuando veas las características.

Jugar con el Oso Panda
Consigue todos los records (es decir, colócate 1°, 2° y 3° con el mismo nombre) y los modos "Time Attack", "Trick Attack" y "Contest". Cuando lo hayas conseguido, en la pantalla de selección de personaje colócate sobre Rob Haywood y pulsa (como siempre, cuando veas las características) C Derecha y sin soltarlo pulsa A. Con el Oso Panda puedes hacer piruetasd secretas. Entra en el modo "Training" para probarlas.





El oso panda también hace el half-pipe con maestría.



Trickstyle

Dreamcast

Códigos

Parece ser que este juego tiene sus dificultades. Para eso estamos, para ayudarte en lo que haga falta, sobre todo si tienes que surfear en un escenario tan futurista como presenta este juego. No sufras más y aprovecha la información que te servimos a continuación :

Tiempo infinito:
En la pantalla de trucos pon IWISH como código.

Modo cabezón:
En la pantalla de trucos pon INFLATEDEGO como código.




Puedes competir en una carrera de alta velocidad.



Ganar siempre:
En la pantalla de trucos pon TEAROUND como código.

Ganar todo:
En la pantalla de trucos pon CITYBEACONS como código.

Más poder en movimientos:
En la pantalla de trucos pon TRAVOLTA como código.



Reencuentros y bienvenidas

Poco a poco contestaremos todas las cartas

Bienvenidos a todos otra vez, como siempre, este es vuestro espacio y podéis enviarnos lo que os dé la gana que nosotros ya lo meteremos donde podamos. Por supuesto seguir enviándonos vuestra opinión sobre la revista y sobre las secciones que más y que menos os gustan, o cualquier otra sección que queréis que incluyamos. Pues nada, pasamos a las cartas que se están acumulando.

Soraya Recio de Barcelona.
Una vieja amiga que vuelve a visitarnos. Nos alegra mucho que las cosas vayan bien y que por fin hallas podido jugar con Einhänder en la PSX. Por cierto, cuando termines tu página web no olvides enviarnos la dirección para que podamos visitarla. Felicidades atrasadas por tu cumpleaños de abril cuando vuelvas a cumplir en agosto nos avisas y te felicitamos con tiempo. Lo que tienes que hacer es conseguir que a los viejecillos del bloque de en frente les visiten sus nietos o hijos y así podrás hacer un buen uso de esos prismáticos de larga distancia. ¿Foto con bikini? O como quieras. En cuanto a tu obsesión por la consola para el concurso basura, siento decirte que los hay más fanáticos que tú. Alguno tenía que haber, de todas formas nos has convencido, eres una "adicta sin remedio".
Se nos olvidaba, Soraya manda la dirección de una página web donde se pueden encontrar un montón de bandas sonoras de juegos de la Play, hasta 130: www.gamingforce.com/audio/mp3-2shtml.
Y eso es todo porque Soraya se va de vacaciones a Tarragona de juerga y cachondeo. Envidia nos das, *envíanos una postal.*



Soraya recio.



Soraya recio.



Miki (no sabemos qué más ni de donde).
Nuestro amigo Miki nos escribe por el correo electrónico y con eso de que no hay fronteras no nos dice ni desde donde lo hace. No importa, el lugar es lo de menos, es sólo que aquí somos cotillas como porteras.
La revista seguirá siendo tan buena como la primera, incluso mejor, por eso no te preocupes. Trucos para el GT2, vale, para el próximo número porque en este no tenemos espacio ni tiempo. Los códigos del Carmageddon 2 para PC los tienes que introducir en medio de la partida, ahí van unos cuantos:
TILTY- Modo pinball.
WATERSPORT- Habilidad submarina.

El ganador

No podía quedar más que uno. Sólo uno podía ser nombrado como "Adicto compulsivo sin remedio ni esperanza de cura" y el que lo ha merecido ha sido: ¡Boris Muñoz! Que ya a los 13 años se ha labrado una brillante carrera en esto de las consolas. Aquí tenéis su estremecedor relato.
"Lo admito soy un demente. Quiero que lo sepa todo el mundo, Boris Muñoz es un amante de las consolas. Puedo estarme horas y horas en un videojuego. Soy adicto a todo tipo de consolas, esnifo juegos de la PlayStation, tomo pastillas de la Game Boy normal, Game Boy Pocket y Game Boy Color. Me pincho con cualquier juego de la Nintendo 64 y lo peor, me leo todas las revistas que existen de videojuegos. Y esto claro está es un gran gasto. Las consolas son mis novias, cada día las limpio, las reviso y si hay algún rasguño mato a quien haya sido. En fin siempre tendréis un fiel lector".

Eres un enfermo chaval.



Este es el aspecto de nuestro amigo Boris tras una noche loca.

LEMMINGIZE- Peatones estúpidos.
STIFFSPASMS- Cuerpos mutantes.
WOTATWATAMI- Neumáticos engrasados.
SMARTBASTARD- Completar la carrera.
MRMAINWARNING- Peatones con pánico.
TINGTING- Arreglos gratuítos.
STOPSNATCH- Parar el cronómetro.
MOONNINGMINNIE- Gravedad lunar.
CLINTONCO- Hot Rod (turbo).
FASTBAST- Peatones turbo.
STICKYTIRES- Escalador de muros.
GOODHEAD- Peatones cabezones.
EVENINGOCCIFER- Borrachera.
TIMMYTITTY- Bonus tiempo.
ZAZAZ- Aniquilador de peatones (rayo).
POWPOW- Repulsificador de oponentes (muelle).
La Zona Manga también nos gusta a nosotros así que seguiremos con ella si el clamor popular no pide lo contrario.
En lo de Lara y Donkey, no te pringas mucho ¿no crees? Ahora, como gracioso es gracioso.

David Garces (también por correo electrónico)
Gracias por tus felicitaciones. Respecto al concurso basura veo que no captaste demasiado bien la mecánica del mismo, pero no importa, con tu enorme, gigantesca, lista de los juegos que tienes, es más que evidente tu adicción a la consola, procura no darte a la bebida, porque como cojas todos los vicios igual lo llevas claro chavalote.

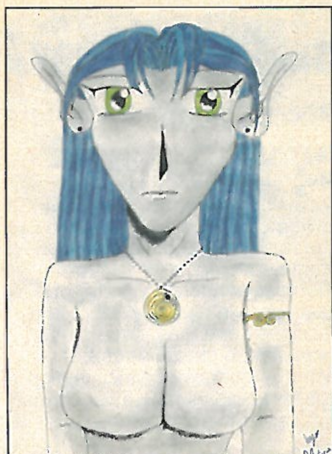
Jordi Gómez de Barcelona
Nos escribe para felicitarnos y ya de paso poner un pequeño anuncio. Lo enviaba para la sección Cajón Desastre pero como la sección está un poco hasta arriba de material vamos a publicarlo aquí. Jordi vende el Super Mario Bros Deluxe (sólo para GBC) por 3500 pesetas. de nada, avisando eso sí de lo tremendamente adictivo que es el juego. También vende el Tomb Raider 3 para PSX por 3000 calillas. Los interesados y sobre todo interesadas podéis llamarle al 654.790.201 o mandarle un emilio a 654790201@amena.com. Jordi pagaría los gastos de envío, total que está tirao de precio.
Ale hasta otra.

Victoria Nuñez de Madrid
Otra vieja amiga que vuelve a escribirnos. Claro que nos acordamos de ti, tus monigotes son de los más divertidos que nos han enviado hasta ahora, espero que te animes y nos mandes algunos más con esos diálogos que te caracterizan. El dibujo del duende/hada nos gusta tanto que lo vamos a publicar. Y tienes razón, el nombre de Akira es tan típico como el de José aquí en España. Lo de Matrix lo tienes en la sección de noticias y lo del Final Fantasy IX en los avances. Vaya me ha resultado muy fácil responderte esta vez. Respecto a lo de regalar un colgador que ponga "No entrar, estoy con Squall Leonhart" y que en la sección manga aparezcan algo más que chicas ligeras de ropa tienes toda la razón del mundo, a veces nos olvidamos un poco de que las chicas también leéis la revista. Y sí, yo también estoy hasta la gorra de Lara, y eso que todavía no han sacado la quinta parte para DC. Bueno trataremos de solucionar la cosa a partir de ahora.
Lo de la película del Final Fantasy al parecer se ha retrasado el estreno, pero algún día llegará. A Japón por lo menos, suponemos que a Europa también.

José Luis de Sevilla.
Aquí tenemos a un verdadero fanático de la PSX con algunas preguntas difíciles de responder. Diferencias entre el Cajón Desastre y el Correo, no se me ocurre ninguna, al principio pretendíamos contestar a las preguntas en el correo e incluir vuestras aportaciones en el Cajón Desastre, pero la verdad es que ahora lo hacemos un poco al bolo dependiendo del aire que nos dé. A la segunda pregunta me rindo. Y a la tercera ¿Saldrá Noelia de 2ºA del colegio Averroes contigo? Danos su teléfono y ya nos encargaremos de averiguarlo. Por otra parte pareces tener muchas posibilidades, ya sé que ella está buenísima, que es la chica más popular de la clase y que lleva unas minifaldas de matar, ¿y qué? ¿es de otro planeta o qué? Acércate a ella y se amable.
Por último José Luis quiere escribirse con gente a la que le guste la PSX, su dirección es:

Av. República de China M14J P: 5ºBCP: 41020 SEVILLA

Y nada más porque se nos ha acabado el espacio, un abrazo a todos.


Victoria Nuñez Martinez


Jose Luis Diaz



Juega al Auténtico Fútbol Brasileño

Ronaldo V-FOOTBALL

PlayStation
PAL
Ronaldo V-FOOTBALL
INFOGRAMES
PlayStation®

TOTALMENTE EN CASTELLANO

1 : Disparo de chilena







LA MAGIA BRASILEÑA EN TU PLAYSTATION



